# AMSTRAD CPC 464

Arnold è unico

Questo è il nuovo, straordinario computer Amstrad CPC 464,
Arnold per gli amici.

Arnold + Roland= Divertimento

# Sommario

a

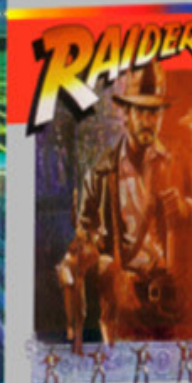
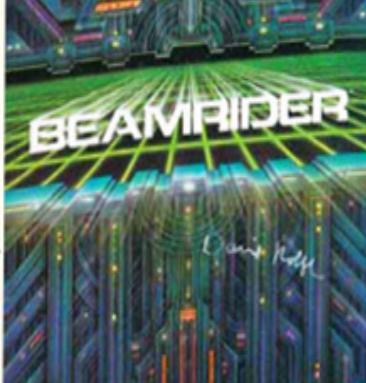
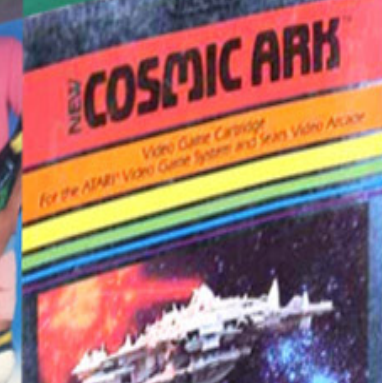
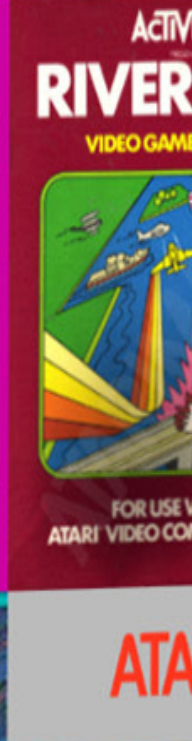
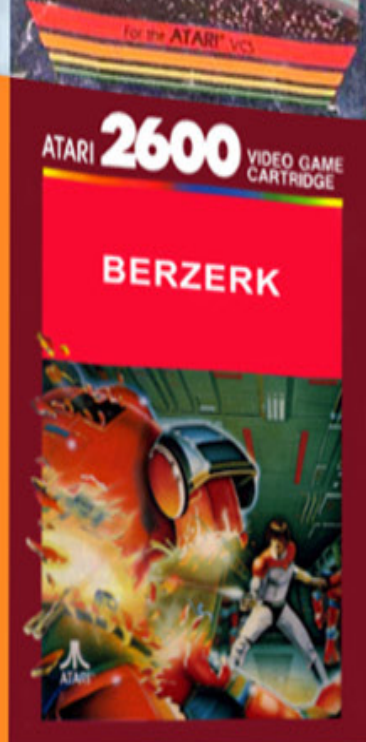
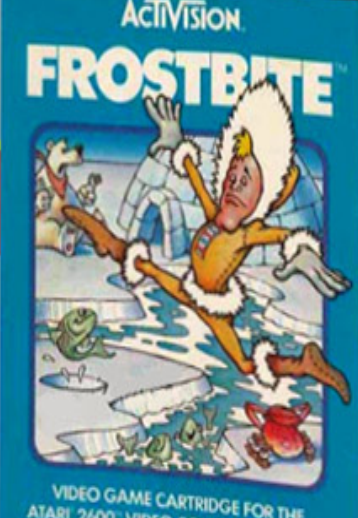
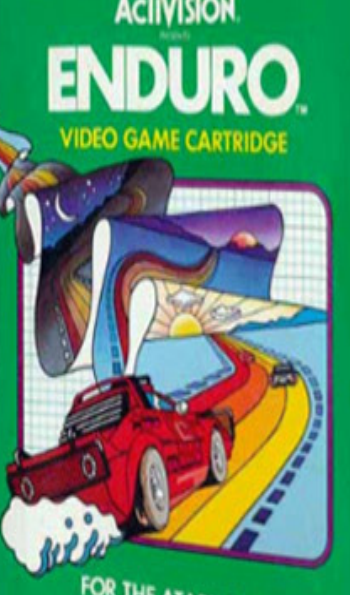
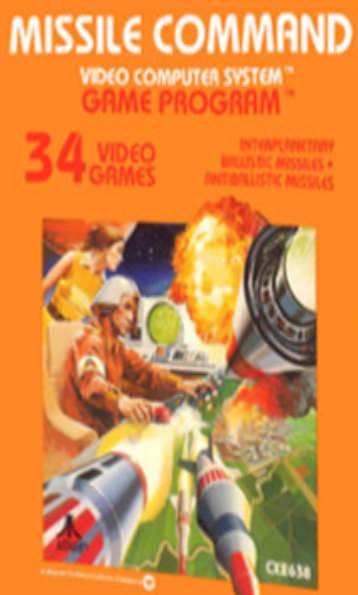
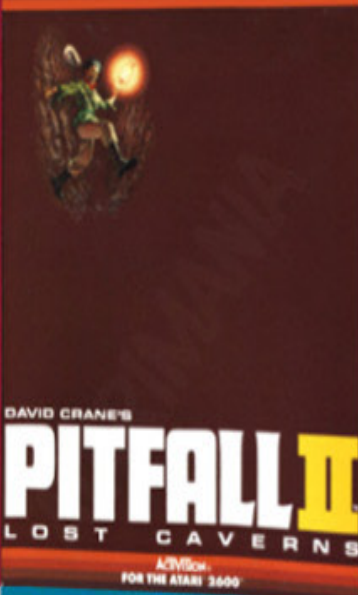
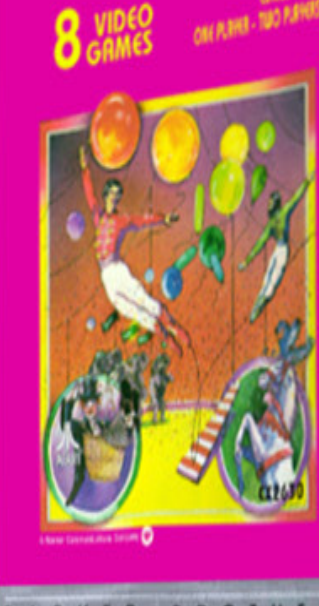
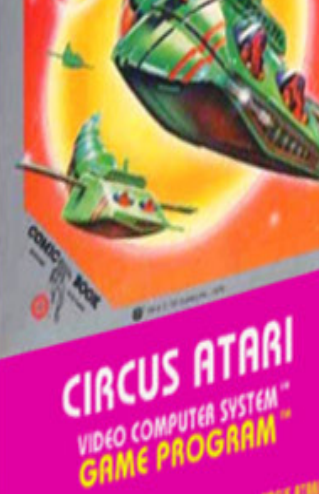
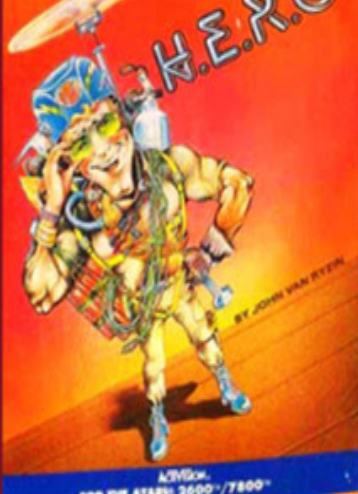
b

c



a
Ecco un gruppo di persone con la quale è meglio non avere nulla a che fare.

b
Musehead si prende giuoco del povero Super Fabio Bros costringedolo ad indossare un cappel-lo di taglia superiore agli standard consentiti da Nintendo.

c
Sunstoppable ci insegna come usare un nuovissimo modello di Jaguarfonino.

L'avventura più emozionante!

Alligatori, scorpioni e serpenti

ostacoli pericolosi e passaggi segreti

oggetti preziosi e tesori nascosti.

# PITFALL!

per Atari 2600 / Atari 5200 / Atari 8-bit / ColecoVision / Commodore 64 / Intellivision

# E la chiamano estate questa estate senza te

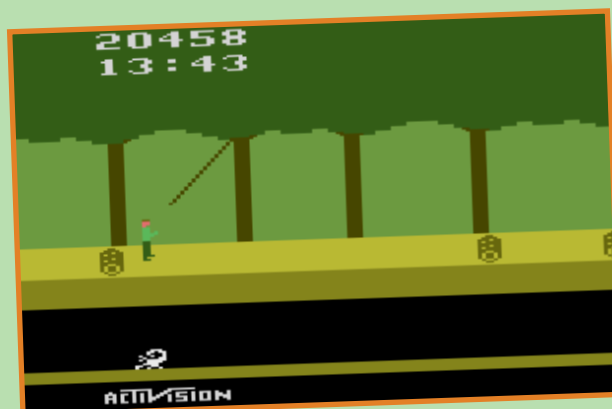
Saranno passati anni da quando comprai l'ultima rivista di videogiochi estiva; come dimenticare quelle intense passeggiate sotto il solleone, alla ricerca di una dannata edicola fornita del tanto atteso ultimo numero, che come sempre manco a farlo apposta, tardava ad uscire. Ricordo che in quell'ostico periodo dell'anno ci si emozionava principalmente con le ultime novità presentate a Los Angeles, durante la fiera mondiale dell'intrattenimento elettronico chiamata E3. Immagini e notizie non bastavano mai e forse anche per questo che ci si accontentava disperatamente con qualsiasi pezzo di carta trovato in edicola che avesse su scritto "videogiochi". Tanta era l'impazienza che compravamo perfino riviste con nomi poco rassicuranti come "Ufficiale PlayStation a Vita" o "Arci Nintendaro Magazine". Comunque, diciamo che la bella stagione era anche l'occasione giusta per sperimentare nuove riviste che nel resto dell'anno non avremmo mai e poi mai e ripeto ancora MAI comprato.
Questo quinto numero di RHM, come forse alcuni di voi avranno intuito dalla grafica, è un chiaro omaggio ad una rivista che purtroppo non ho avuto l'occasione di leggere al tempo del suo successo, ma che ho avuto il piacere di ammirare e "studiare" in questa calda (per voi in Italia) estate, tramite il sito del Progetto Zzap Italia (www.zzap.it). La rivista Zzap naque nel Maggio 1986 e chiuse nel Dicembre del 1992, molti la considerano ancora oggi una delle riviste videoludiche più belle e divertenti di sempre. Di sempre o del momento non lo so, fatto sta che ho trovato davvero gradevole il modo "leggero" e personale con cui venivano trattati i videogiochi. Graficamente non era niente di spettacolare, lo stile era abbastanza basico e gli articoli sembravano impaginati superficialmente. Resta comunque una buona fonte di ispirazione per chi vuole cominciare a divertirsi realizzando la propria rivista cartacea.
Mentre voi siete in spiaggia a leggervi la vostra rivista preferita, io dal lontano Cile (ma che cacchio ci fai in Cile? vi starete chiedendo... missione segreta... un nuovo Metal Gear!) e in pieno inverno, ho le mie mani ghiacciate nonostante i guanti in pelo di yak e il naso chiuso per ferie. Tuttavia non demordo e per vostra gioia ho confezionato questo unico (non si ripeterà mai più, lo giuro) numero "Zzappiano" di RHM, che spero possa piacere non solo ai nostri cari vecchi saggi come Igorstellar e MacDLSA ma anche ai giovani appassionati Retrogaminghistoryniani.
Le novità di questo numero sono la presenza di più articoli (66 pagine!) e la modifica della dimensione del documento PDF, infatti da ora in avanti RHM sarà stampabile su carta A4, in pratica quella più comune, quella che trovate anche nella spazzatura se vi va bene.
E sulle dolci note de "Sul bel Danubio blu" di Johann Strauss termina questo editoriale e dondolandomi a ritmo di valzer vi saluto e vi prometto che il prossimo numero sarà più bello che mai... vabbè lo dico sempre... Ciao!

**Francesco "Snake" Prete**

# PITFA

di **Gianluca "musehead" Santilio**

Titolo leggendario. E pare così strano realizzare, leggendo la genesi del gioco, che tutto sia nato per caso, per un desiderio del mitico David Crane di implementare non un concetto di gioco innovativo ma una fredda routine grafica. Aveva appena messo a punto un "trick", come venivano chiamati quegli stratagemmi per aggirare i limiti tecnici delle macchine, che consentiva all'umile circuiteria del VCS di muovere senza fastidiosi flickerii un ben definito sprite di essere umano, peraltro multicolorato, durante l'atto di una corsa. E su un pezzo di carta cominciò a disegnare la forma che il suo prodotto avrebbe dovuto assumere. La genialità di David Crane si esprime nella "normalità" con la quale un giocatore moderno può giudicare Pitfall!: appare, difatti, come un semplice gioco d'azione, di come se ne sono visti una montagna. Peccato che al giocatore moderno possa comprensibilmente sfuggire il piccolo dettaglio dell'unicità, nel 1982, di un prodotto simile. David Crane ha recepito la meccanica verticale jump'n'run vista in sala giochi con Donkey Kong e Space Panic per poi metabolizzarla in una personale orizzontalità di gioco.

Il primo impatto con Pitfall! è straniante: oggi, di giochi ne abbiamo visti tanti, ma l'immagine cozza con la consapevolezza di trovarsi di fronte ad un titolo per VCS. La grafica è stupenda. Il look naif era quasi necessario

per ogni produzione pensata per quella macchina e proprio per questo ci si sorprende della peculiarità visiva di Pitfall!, riconoscibile al primo impatto, richiamo animato dei disegni sul quaderno di un bambino. Harry Pitfall, così era chiamato il protagonista, sfoggiava un'animazione il cui impatto era di una potenza equivalente a quella che Prince of Persia avrebbe espresso anni dopo, devastante. Non so quanti frame potevano comporla, sicuramente pochi, sicuramente molti di più di quanto la console Atari riusciva normalmente a gestire. Il movimento armonico, questa era la qualità inedita presentata dalla Activision, non certo l'unica freccia nella faretra di David Crane.
Come dicevo, il gioco si sviluppa con una filosofia totalmente orizzontale: lo schermo è diviso in due livelli, la superficie ed un cunicolo sotterraneo. Harry corre lungo schermate fisse ed ogni volta che raggiungerà un'estremità del video guadagnerà l'accesso alla zona adiacente. Ovviamente, c'è un obiettivo: raccogliere tesori in un tempo limite di venti minuti. Il compito non è dei più elementari se consideriamo il numero delle schermate da visitare, ben 255, disseminate di 32 tesori. Se un'intuizione matematica vi ha illuminato la mente, avrete realizzato che, con una media di una manciata di secondi disponibile per il superamento di ogni schermata, è praticamente impossibile completare il gioco. Per fortuna, in nostro aiuto giunge il passaggio sotterraneo sotto i nostri piedi, accessibile tramite delle comode scale, percorrendo il quale potremo avanzare di tre zone alla volta. Fondamentale requisito per utilizzare al meglio questa opzione è una buona conoscenza della precisa sequenza delle videate, badando bene a non saltare quelle con i tesori e cercando di non incontrare qualche antipatico vicolo cieco.

## Altre versioni

### Atari 5200

Sulla console Atari di seconda generazione, Pitfall appare molto fedele all'incarnazione originale, con dei colori appena meno accesi ma un dettaglio migliore per il fogliame degli alberi. Prende un voto in meno per i controller della console, talmente poco inclini ai run&jump da indebolirne la giocabilità.

## Intellivision

Conversione fedelissima. La console Mattel viene sfruttata adeguamente e l'effetto derivante dal leggero aumento di risoluzione è gradevole. Anche stavolta la palette è leggermente differente rispetto alla versione originale, ma rimane comunque apprezzabile.

## MSX/Colecovision

Queste due versioni, condividendo il medesimo impianto video, risultano praticamente indistinguibili. Possono vantare una schermata introduttiva ben fatta e alcuni dettagli dello scenario migliori rispetto all'originale, benchè la resa cromatica non sia neanche stavolta perfetta. Ottimi i comandi.

## Commodore 64

Pur impeccabile nella conversione delle meccaniche di gioco e dei controlli, Pitfall su C64 non impressiona tantissima. Purtroppo, la macchina viene valorizzata pochissimo, soprattutto in ambito sonoro, dove il SID appare in pessima forma. La palette dell'8-bit Commodore, inoltre, è troppo spenta per rendere bene con questo titolo Activision.

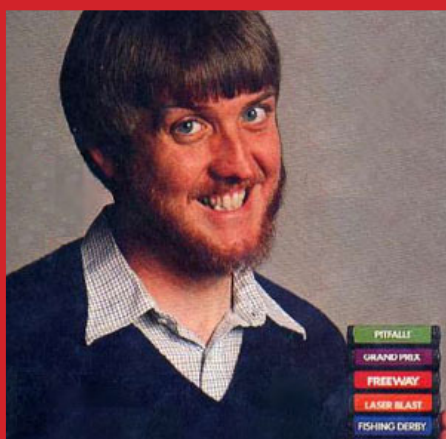
Cosa ci separa da una pacifica raccolta? Una serie di ostacoli naturali. Se nel passaggio sotterraneo ci limiteremo ad incontrare degli scorpioni giganti, in superficie dovremo fare i conti con qualche problemino in più: serpenti, tronchi rotolanti e non, buche, sabbie mobili... L'ostacolo più curioso è rappresentato dalle sabbie mobili (ma anche buche e pozzanghere) a scomparsa: in pratica appaiono e scompaiono a intermittenza, con un movimento fluido e gradevole seppur fuori da ogni logica terrena.
Pitfall è divertente? Lo è stato sicuramente moltissimo in passato e oggi conserva abbastanza bene il suo smalto. Inutile sottolineare che il gameplay sia monotono, arduo non incappare in questo problema su un VCS. Vista la struttura del gioco, sarebbe forse stata preferibile una modalità casuale, con tesori disposti in maniera diversa ad ogni partita, in modo tale da non ridurre il tutto ad una mera memorizzazione della mappa. D'altro canto, il limite dei venti minuti è tale da non consentire facili successi, ma il giocatore moderno potrebbe non avere la tenacia necessaria per perfezionarsi a tal punto.
Un ultimo plauso al reparto sonoro: si tratta storicamente di un punto dolente delle prime console e, anche se in Pitfall! non è presente una colonna sonora, vi sono un paio di jingle molto riusciti, di ispirazione nota,

in special modo quello che simula l'urlo di Tarzan ogni qual volta imbracciamo una liana.
Un classico, tecnicamente splendido ma un pò limitato nella giocabilità. Un'idea che avrebbe incontrato la consacrazione solo con il secondo episodio della serie.

Un gioco che non ha bisogno di presentazioni, di una bellezza aliena per l'epoca di pubblicazione. Precursore del jump'n run, vantava una sorprendente modernità concettuale che portava come alfiere lo sfarzo tecnico. Probabilmente non il miglior platform per VCS, ma senza dubbio il più influente.

**musehead**

# Curiosità su PITFALL!

di **Francesco "Snake" Prete**

## David Crane

E' lui! L'uomo dietro la leggenda: **David Crane**. Ormai sono passati molti anni dalla sua fortunata comparsa nel mondo dei videogiochi e come vedete da allora è rimasto quasi uguale... beh a parte il pelo bianco e qualche chiletto di troppo, non ha di certo perso il suo sguardo sbarazzino.
Attualmente si occupa della Skyworks Technologies, una software house fondata nel 1995 insieme a Garry Kitchen. In basso le sue creazioni.

| | |
|---|---|
| 1978 | Outlaw (Atari) |
| 1979 | Canyon Bomber (Atari) |
| 1980 | Dragster (Activision) |
| 1981 | Freeway (Activision) |
| 1982 | Pitfall! (Activision) |
| 1984 | Pitfall II: Lost Caverns (Activision) |
| 1984 | Ghostbusters (Activision) |
| 1985 | Little Computer People (Activision) |
| 1989 | A Boy and His Blob (Absolute Ent.) |
| 1990 | The Rescue of Princess Blobette (Absolute Ent.) |
| 1992 | Amazing Tennis (Absolute Ent.) |
| 1994 | Night Trap (Digital Pictures) |

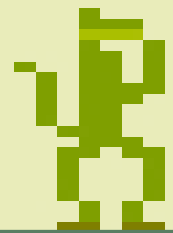
**!?**

Lo riconoscete? dai non è difficile!... Tenacius D... School of Rock... Amore a prima svista...??? bravi, si è proprio lui, il musicista e attore statunitense, **Jack Black**.
Nel lontano 1982, a soli 13 anni, faceva la sua prima comparsa in TV pubblicizzando appunto Pitfall!

# Caccia al tesoro

**The Pitfall Treasure Hunt** fu una delle più bizzarre (uso questo termine per essere educato) iniziative promozionali realizzate da Actvision in occasione dell'uscita di Pitfall! negli Stati Uniti d'America.

Jane Martin Risk, al tempo responsabile Activision, annunciò così la promozione: "Si svolge in otto città degli Stati Uniti e ci sono 5000 dollari in gettoni d'oro da trovare. Quello che facciamo è fare una mappa segreta che viene distribuita a tutti i rivenditori delle varie città.
Chi vuole partecipare alla gara può andare nei negozi a ritirare la mappa. Una volta alla settimana viene dato un indizio che porterà al tesoro nascosto. Quando qualcuno ha risolto il quesito, spedisce la mappa compilata, scrivendo il suo nome, ecc, a uno studio notarile che si occupa di decidere con imparzialità il vincitore.
Prima di arrivare all'indizio finale che porta al tesoro, bisogna però passare per quiz successivi e risolverli tutti. Se ci sono dei vincitori alla pari, in ogni città viene fatto uno spareggio e vince chi totalizza più punti giocando."

Ma secondo voi, questa caccia al tesoro, era o no, una enorme (biiiiip!!!) ?

# Cameo a sorpresa...

**Si lo so, ok non sarà più una sorpresa, ma tanto prima o poi l'avreste scoperto su qualche sito o su qualche video spoiler di YouTube.**
**"Figlio, perchè ci hai messo tanto?" queste le struggenti parole di Harry Pitfall Senior (l'omino pixelloso in foto) che fa la sua apparizione speciale nel drammatico finale di Pitfall: The Mayan Adventure, titolo del 1994, uscito per Super NES, Sega CD, Sega 32X, Mega Drive/Genesis, Jaguar, Windows, GBA, PC e Virtual Console. Nel gioco vestirete i panni di Harry Pitfall Junior e dovrete appunto salvare suo padre... beh il finale già lo sapete. Non odiatemi.**

ATARI
8-BIT POWER

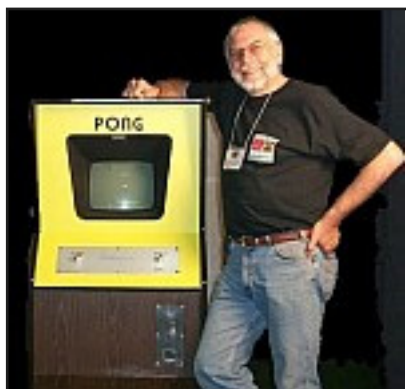
Machine History

# Home Computer Atari

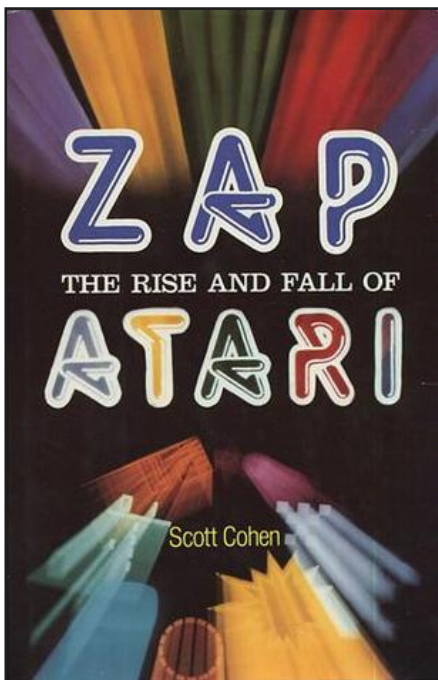
## I sistemi a 8 bit

di **Alessio "AlextheLioNet" Bianchi**

### Effetto (sonoro) farfalla

Molti eventi storici hanno motivazioni complesse e richiedono lunghi tempi di maturazione, salvo poi deflagrare in relazione ad episodi apparentemente insignificanti che agiscono da detonatore innescando, così, una catena di fatti i cui esiti ultimi non di rado sono inimmaginabili da parte degli stessi protagonisti.
Solo in seguito la storia sublima l'attimo in cui un concorso di circostanze attua un cambio di passo in direzione di accadimenti di ampie proporzioni che talvolta possono essere anche difficilmente prevedibili.

Questa storia cominciò nel 1972, quando Nolan Kay Bushnell, fondatore insieme a Ted Dabney dell'Atari, produsse in proprio il suo secondo coin-op, Pong.
Dopo le sue prime esperienze nel settore flipper con la compagnia di elettronica Ampex e con la Nutting Associates che gli aveva finanziato il pressoché ignorato gioco elettronico Computer Space, Bushnell aveva assunto nella sua nuova minuscola azienda, l'Atari appunto, il giovane programmatore Al Alcorn, incaricandolo di realizzare un semplice electronic game basato sulle dinamiche basilari del ping-pong.
Era, dunque, il settembre del 1972 quando il prototipo di tale gioco, intitolato "Pong" per l'effetto sonoro che sottolineava i rimbalzi della pallina e per i diritti già detenuti da altri sul nome "Ping-Pong", fu mostrato al pubblico nell'Andy Capp's Bar di Sunnyvale, California, dove la piccola Atari, che allora contava soli quattro membri e si occupava essenzialmente di gestione e noleggio di flipper, fece il suo fulminante esordio.

Fu in quel bar e in quel momento che la storia registrò il piccolo evento che segnò l'inizio di un lungo cammino che prosegue ancora oggi.
Da allora, i cambiamenti tecnologici e culturali sono stati moltissimi e di enorme rilievo, tanto da generare una sorta di estraneità verso quel mondo pionieristico dove, ancora verso la fine degli anni '70, i kB erano paragonabili ai GB di oggi e i giochi elettronici si realizzavano tramite funambolici equilibrismi tra severissimi limiti hardware e software, con molti progetti che implicavano un vero e proprio salto nel buio.
Eppure tutti i videogiocatori, gli appassionati di informatica e game entertainment, le società che attualmente investono nel settore e il personale che a vario titolo è impiegato nelle attività ad esso connesse devono moltissimo ai pionieri che hanno investito tutto ciò che avevano in quelli che allora sembravano sogni campati per aria.
Tale vicenda affonda, dunque, le proprie radici nell'appassionata opera di eccentrici game designer, ambiziosi imprenditori di

una temerarietà al limite dell'incoscienza, visionari informatici e brillanti progettisti di hardware già proiettati verso un futuro le cui prime propaggini non erano ancora delineate. La genialità di tali pionieri non è stata sempre immediatamente compresa né debitamente finanziata e non di rado essi hanno commesso degli errori pagati poi in prima persona; sono, così, caduti e, in seguito, si sono rialzati, mettendosi di nuovo in gioco, seguendo la passione che li ha irresistibilmente spinti verso quelle che tutti gli altri ritenevano fantasie irrealizzabili e che la loro lungimiranza, invece, considerava realtà concrete già intuibili e appena dietro l'angolo.

Tornando a quel bar californiano, vediamo quale fu il battito delle ali della farfalla che provocò un uragano non ancora placatosi.
Il momento del "primo contatto" è descritto nel libro "ZAP! The rise and fall of Atari" di Scott Cohen.

Due habitué dell'Andy Capp's Bar si avvicinarono incuriositi al prototipo di Pong e inserirono il gettone. Nonostante le brevi istruzioni specificassero di non farsi sfuggire la pallina per ottenere così un punteggio più alto, questi primi Pong gamers rimasero inizialmente imbambolati davanti al cabinato senza interagire, mentre il punteggio s'incrementava in automatico.
Poi uno dei due provò a muovere il paddle e intercettò la pallina con la sua stanghetta facendo risuonare nel bar quel tono metallico che sarebbe divenuto così celebre.
L'altro player capì a sua volta come si giocava e la partita vera e propria cominciò. Al primo match ne seguirono molti altri e l'effetto sonoro attirò molti altri avventori. Il giorno dopo, complice il passaparola, si formò una fila di curiosi fuori dal bar. Tutti volevano provare Pong. Il cabinato fu frequentatissimo dalle 10 di mattina fino a sera, quando si bloccò per l'eccessivo numero di gettoni inseriti.
Il lungo cammino del game entertainment era iniziato.

## La Atari allo zenit

La fortuna dell'Atari iniziò, dunque, dal clamoroso consenso di pubblico di Pong che, dopo il lancio ufficiale del 29 novembre 1972, arrivò già nel 1973 ad un totale di 8000 / 10000 cabinati venduti. Negli anni seguenti, infatti, si assistette ad un vero e proprio fuoco di fila di successi, a partire da altri giochi elettronici realizzati anche sotto l'etichetta Kee Games (di fatto un team "concorrente" di facciata che, in realtà, faceva capo ad un amico di Bushnell, Joe Keenan, che firmò nel 1974 il popolare Tank e, in seguito, divenne presidente dell'Atari), per proseguire con la popolarissima versione domestica, datata 1975, dello stesso Pong (150000 unità vendute nell'anno stesso), con Breakout, realizzato nel 1976 con Steve Jobs e Steve Wozniak, con l'apprezzatissimo Sprint (Atari / Kee Games - 1976) e con il terzo cartridge based electronic game system della storia dei videogiochi (i primi due furono il Channel F e lo Studio II, realizzati entrambi nel 1976 e, rispettivamente, da Fairchild Camera / Instrument e RCA), l'Atari Video Computer System, nato nel 1977.

Il sistema VCS fu sviluppato a partire dal prototipo Stella da Joe Decuir, Ron Milner e Steve Meyer, sotto la supervisione di Jay Miner, cui si dovette il cuore della futura console: il chip Stella (in seguito ribattezzato TIA -Television Interface Adaptor-).
L'importanza storica dell'Atari VCS, in seguito universalmente conosciuto come Atari 2600, è assolutamente fondamentale. Si trattava di un gioco elettronico "aperto" che finalmente garantiva una larga offerta di vg, iniziando da una base di 9 titoli ampliatasi poi rapidamente già nel 1978.

Parallelamente al successo del 2600 (le sole vendite del 1978 fruttarono un guadagno di 128 milioni di dollari), si verificò una tumultuosa crescita dell'Atari, già venduta dal suo fondatore alla Warner Communications nel 1976. Bushnell, rimasto per circa due anni a capo della sua creatura dopo la cessione alla Warner, fu licenziato, infine, nel 1978 a

seguito di insanabili contrasti con la nuova dirigenza.
Nel 1980 i proventi delle vendite raggiunsero i 415 milioni di dollari e la compagnia realizzò il più rapido sviluppo riscontrabile nel panorama statunitense del tempo.

Il successore di Bushnell, Ray Kassar, dirigente della Warner cui nel 1978 fu assegnata la guida della nuova Atari Inc. in qualità di Chief Executive Officer (CEO), poteva contare, dunque, su una compagnia in floridissima salute che basava gran parte dei propri introiti sulla massiccia vendita delle console Atari 2600 e dei videogiochi sviluppati per tale sistema. L'Atari, infatti, pur dovendo fare i conti con l'agguerrita concorrenza della Mattel e del suo Intellivision, arrivò a costituire un ramo di fondamentale importanza per un colosso del calibro della Warner cui, al momento del suo massimo splendore, garantiva un terzo dei proventi annuali.
Poiché le prospettive apparivano decisamente rosee, Kassar decise di espandere il business verso un nuovo promettente settore: gli home computer.

**Atari vs. Apple**

Nel 1977 i già citati Steve Jobs e Steve Wozniac realizzarono l'Apple II, il primo grande personal computer destinato al pubblico. In poco tempo la creatura di questi due geniali imprenditori / informatici ottenne un notevole successo iniziando una trionfale cavalcata riassunta da due dati impressionanti: 16 anni di vita (la produzione terminò nel 1993) e circa 5 milioni di unità vendute.

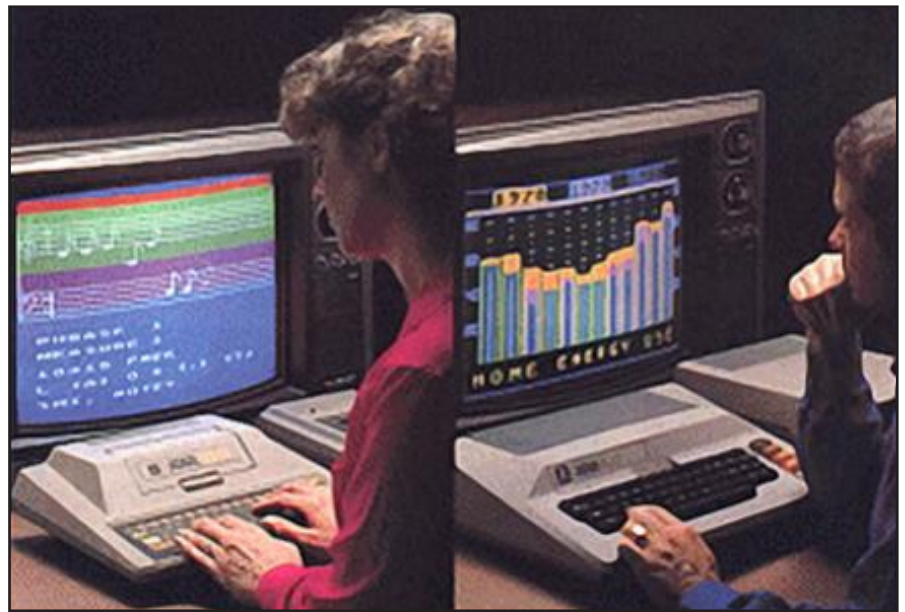
Il successo ottenuto dalla Apple, di cui Jobs e Wozniac erano fondatori, spinsero la dirigenza Atari verso la realizzazione dei primi veri home computer a 8 bit. Si trattava di sistemi concepiti per un utilizzo "familiare" e, dunque, dotati di una doppia anima: quella più "seria", in linea con i prodotti della concorrenza Apple, e quella ludica ereditata dall'esperienza Atari nel settore del game entertainment. Non tanto, dunque, computer da ufficio, ma sistemi "compatti" ("microcomputer") per uso prettamente domestico ("home computer") che potessero servire ad adulti e ragazzi per la videoscrittura, ai genitori per la gestione del bilancio domestico e i piccoli investimenti, a tutti per sviluppare parte della propria creatività artistica e, naturalmente, per videogiocare.

Il lancio sul mercato dei primi modelli, Atari 400 e Atari 800, avvenne nel gennaio del 1979. A400 e A800 erano dotati di specifiche adatte anche all'utilizzo videoludico e concepiti per soddisfare due distinti settori di utenti. Il modello più "economico", l'Atari 400, era maggiormente orientato verso chi prediligeva i videogiochi senza, però, escludere applicazioni come word processor, editor musicali e software educativi (in sostanza si trattava di un ibrido tra computer e console); il sistema di fascia superiore, l'Atari 800, invece, era un home computer vero e proprio e veniva incontro ad esigenze relativamente più ampie e complesse, garantendo, così, molti degli attributi di flessibilità che si associano ancora oggi a tale categoria di sistemi. Nonostante i prezzi di lancio fossero piuttosto alti (550 dollari per l'A400 e 1000 per l'A800), entrambi gli home computer ebbero un buon riscontro sul mercato

e sancirono la discesa in campo dell'Atari, che entrava in concorrenza con Apple e con altri produttori già in lizza per la supremazia in un segmento già molto importante.

## Atari 400 e Atari 800

I modelli Atari 400 e Atari 800 sono basati sul microprocessore MOS 6502B. Inizialmente l'Atari dotò questi microcomputer di 4 e 8 kB di RAM (da lì la decisione di contrassegnarli con la dicitura "400" e "800"), poi, approfittando di un ribasso dei prezzi, la memoria built-in fu raddoppiata sugli Atari 800 prodotti nel 1981. Il team incaricato dei progetti "Colleen" e "Candy" (rispettivamente A800 e A400, celati sotto i nomi di due segretarie) fu diretto da Jay Miner, il già menzionato progettista del chip TIA in dotazione all'Atari 2600.
La vocazione ludica di questi home computer è testimoniata dalla stessa "filosofia custom" che, 3 anni dopo, sarà alla base del Project Lorraine e, in seguito, della relativa realizzazione, l'Amiga 1000 (1985), home computer capostipite di una popolarissima serie di modelli di cui lo stesso Miner è considerato padre.

Atari 400 e Atari 800 furono, dunque, i primi home computer dotati di co-processori ("VLSI chip"). I più importanti VLSI sono sicuramente: il chip CTIA (Colleen Television Interface Adapter) che, fra le varie funzioni, includeva la gestione di 8 sprite ("Player-Missile objects": 4 players e 4 missiles) e l'ANTIC (Alpha-Numeric Television Interface Circuit) che permetteva tra le altre cose lo scrolling hardware verticale e orizzontale.
Le possibilità grafiche di questi modelli sono, dunque, molto interessanti per dei microcomputer datati 1979. Oltre alle funzioni di CTIA e ANTIC relative alla gestione hardware di sprites e scrolling, Atari 400 e Atari 800 sono dotati di una tavolozza di 128 colori e di 9 modalità grafiche (3 di tipo "text mode") tra cui la 160X96 in quadricromia e la monocromatica 320X192.

Il custom chip CTIA fu sostituito nel 1981 dal GTIA (George's Television Interface Adapter, dal nome del suo progettista George McLeod) che permetteva agli Atari 800 "second edition" tre nuove modalità video 80X192 a 9 e 16 colori e raddoppiava la palette a 256 tonalità.

Tra le features del già citato display microprocessor ANTIC, inoltre, degne di nota sono l'accesso diretto alla memoria RAM (DMA) e le funzioni "Display List" e "Display List Interrupt" (DLI) che permettono di utilizzare diverse modalità grafiche nella stessa videata assegnandole a settori distinti dello schermo (una sorta di "mixaggio" dei graphics mode), di aumentare considerevolmente il numero dei colori visualizzabili in contemporanea e di effettuare modifiche indipendenti su qualsiasi elemento visualizzato in qualunque posizione del video.
La raffinata gestione delle modalità video, permessa dai coprocessori CTIA/GTIA e ANTIC e dall'implementazione delle "Display List", precorre quella degli home computer Amiga, demandata ai chip custom "Denise" e "Agnus", il cui processore "Copper" è un'evoluzione hardware delle DL/DLI instructions.

I primi home computer dell'Atari 8-bit family anticipano i tempi anche nelle caratteristiche delle porte custom che permettevano il collegamento delle periferiche. Atari 400 e Atari 800, infatti, sono dotati di SIO bus (Serial I/O bus) aventi, fatte le debite proporzioni, diversi punti in comune con le attuali USB. Non è peraltro un caso che le Atari SIO siano state progettate da Joe Decuir, in-

gegnere che in seguito farà parte del team Microsoft che ideerà lo standard USB.

Segue un riepilogo delle specifiche di Atari 400 e Atari 800:

CPU: MOS Technology 6502B - 1,79 MHz (1,77 PAL/SECAM)

RAM: 4 kB (A400) / 8 kB (A800), in seguito (1981) 8 e 16 kB rispettivamente, espandibili fino a 16 kB (A400) e 48 kB (A800)

ROM: 10 kB

Unità di memorizzazione: cassette (datassette) e floppy disk 5,25''

Espansione / porte cartucce: 3 RAM slot - singolo cartridge slot (A400) - doppio cartridge slot (A800) - bus di espansione - ROM slot (A800)

Video: coprocessori ANTIC e CTIA / GTIA, sprite hardware ("Player-Missile graphics"; 8 "objects": 4 "players e 4 "missiles", dim. max. 8X256 e 2X256), scrolling hardware verticale e orizzontale, 9 (CTIA) / 12 (GTIA) modalità video, fino a 16 colori su schermo, 128 (CTIA) / 256 (GTIA) tonalità di palette, risoluzioni 160X96 in quadricromia (CTIA), 80X192 a 9 o 16 colori (GTIA) e 320X192 monocromatica (CTIA e GTIA), possibilità di incrementare il numero dei colori su schermo tramite le istruzioni DL (Display List)

Audio: digital I/O chip POKEY (POtentiometer e KEYboard), PSG mono - 4 canali - 3,5 ottave, squarewave / white noise, 8 effetti di distorsione, high-pass filter, pitch register a 8 bit (16 bit tramite la combinazione di due canali in uno), internal speaker

Porte: 4 porte joystick (piena compatibilità con joystick, paddle e keypad dell'Atari 2600), uscita video RGB, uscita video TV, porta SIO proprietaria per il collegamento in cascata delle periferiche

Tastiera: membrane keyboard (A400), full-stroke keyboard (A800) - 62 tasti (A400 e A800)

**Gli eredi dell'Atari 800**

I modelli A400 e A800, dunque, riscossero un discreto successo (400000 unità vendute nel 1982, corrispondenti al 17% del loro segmento di mercato) e, pur non insidiando il primato dei computer Apple, posero le basi dell'Atari 8-bit family: 1200XL (1982), 600XL / 800XL / 800XLF (1983), 65XE / 800XE / 130XE (1985).

L'architettura ANTIC - GTIA - POKEY dei primi due home computer realizzati dalla società di Sunnyvale fu replicata nei modelli successivi e nelle console Atari 5200 SuperSystem (Atari 5200 - 1982) e Atari XE Game System (Atari XEGS - 1987) che condivisero rispettivamente la componentistica dell'Atari 800 prodotto nel 1981 (con l'eccezione della CPU: MOS 6502C e non più 6502B) e dell'Atari 65XE.

Gli home computer della serie XL / XE, dunque, costituirono essenzialmente un progressivo perfezionamento del modello Atari 800.

I nuovi modelli, infatti, vantavano:

-prezzi più competitivi (il costo dell'800XL in Italia si aggirava intorno alle 350000 lire nel 1984);

- una maggiore dotazione di RAM built-in (64 kB a partire dallo sfortunato "pioniere" 1200XL e poi nell'800XL / XLF e nel 65XE / 800XE; 128 kB nel 130XE);

- un upgrade della componentistica tramite una nuova custom CPU (MOS 6502C), un chip aggiuntivo ("FREDDIE", in dotazione all'800XLF e a tutti gli XE), concepiti per incrementare l'efficienza del DMA e una nuova versione del coprocessore ANTIC dotata

di 13 modalità grafiche;

- un'integrazione della rosa di periferiche collegabili alle nuove porte Parallel Bus Interface (PBI), tra cui il plotter a 4 aghi -Atari 1020-, nuove stampanti e disk drive e l'Atari Touch Tablet per l'800XL;

- alcune interessanti features (un software di diagnostica -"Self Test"- e un ottimo custom BASIC -"Atari BASIC"- memorizzati nella ROM dell'800XL);

- un design più compatto e moderno.

Il modello più popolare fu senz'altro l'800XL (1983), dotato di 64 kB di RAM e considerato, relativamente alla linea di computer Atari a 8 bit e nelle intenzioni della dirigenza di Sunnyvale, un "competitor" del Commodore 64.

In effetti, le caratteristiche di questo hardware, tenuto conto dei limiti intrinseci dovuti alla stretta parentela con la versione datata 1981 dell'Atari 800, erano potenzialmente piuttosto competitive.
Il rapporto con il "capostipite" A800, pur evidente nell'architettura basata in linea di massima sugli stessi coprocessori (con i già citati perfezionamenti nella CPU e nel display chip ANTIC), non implicava, tuttavia, una piena compatibilità con il modello. Per qualche motivo, infatti, numerosi software per A400 e A800 non funzionavano su 800XL, a meno che non si utilizzasse un apposito floppy disk denominato "Traslator".

Il lancio dell'Atari 800XL era inizialmente previsto per la fine del 1982 (anno di "nascita" del popolarissimo Commodore 64, home computer progettato nel 1981, due anni dopo rispetto alla "prima edizione" dell'A800), ma la grave crisi in cui si dibatteva l'Atari costrinse a rinviarne l'esordio al giugno del 1983.
Questo notevole ritardo, verificatosi in un momento cruciale in concomitanza con un rilevante crollo delle vendite di gran parte del settore videoludico statunitense e lo scarso supporto delle terze parti, permisero al C64 di conquistare la leadership del mercato a partire dallo stesso anno in cui l'800XL vide finalmente la luce.
Se l'800XL, dunque, fu il più venduto dell'Atari 8-bit family (più di 600000 unità alla fine del 1984), non riuscì ugualmente ad insidiare la corazzata Commodore 64 che a due anni dal suo esordio aveva già al suo attivo la bellezza di 4500000 unità.

## Atari 800XL vs. Commodore 64

Un confronto tra gli hardware di Atari 800XL e Commodore 64 permette di verificare le rispettive potenzialità grafiche e sonore dei due home computer.

CPU:
- Atari 800XL: 6502C 1,79 MHz
- Commodore 64: 6510 1 MHz

Il confronto, relativo ai rispettivi modelli NTSC, evidenzia una differenza in termini di velocità a favore dell'hardware Atari. Questo gap, tuttavia, è percepibile in pochi titoli "CPU intensive" in cui le funzioni dei coprocessori giocano un ruolo marginale come Mercenary, The Eidolon, Rescue on Fractalus, Koronis Rift e Ballblazer, dove si notano fluidità leggermente superiori sull'Atari 800XL.

Grafica (colori e risoluzione):
- Atari 800XL: 80X192 16 colori (unica luminosità per ognuno), 80X192 9 colori (16 livelli di luminosità ciascuno), 320X192 monocromatica, software-driven wide / overscan mode (max. 384X240), tavolozza di 256 colori, istruzioni DL / DLI per la combinazione delle modalità grafiche e per l'integrazione delle tonalità su schermo tramite "gradienti" di colore
- Commodore 64: 160X200 / 320X200 16 colori con differenti modalità di distribuzione; normalmente si utilizza la modalità

160X200 -Multicolor Mode- per i videogiochi con la possibilità di "mixarla" con l'hires 320X200 ("raster interrupt") per avvalersi di sprites in alta risoluzione; tavolozza di 16 colori

Nonostante la tavolozza di 256 colori possa far pensare ad una netta superiorità dell'hardware Atari, la maggiore flessibilità delle modalità video del Commodore 64 fa pendere in ogni caso la bilancia a favore di quest'ultimo che, peraltro, vanta la possibilità di utilizzare 16 colori in "alta risoluzione" (320X200; in questa modalità l'utilizzo dei colori è, tuttavia, sottoposto a più severe limitazioni), mentre il "rivale" Atari è vincolato ad una più modesta monocromia nella 320X192.
Entrambi i chip (ANTIC-GTIA e VIC-II) offrono un buon livello di versatilità, con l'eclatante superiorità della palette offerta dal computer Atari (256 colori) che viene ampiamente compensata dalla maggiore ricchezza delle modalità grafiche che offre il C64 e dalla risoluzione "HD" 320X200 non limitata al semplice B/N.

Sprites e Scrolling:
- Atari 800XL: GTIA – "Player-Missile" graphics – 8 sprites monocromatici, 4 "players" / 4 "missiles", rispettivamente 8 / 2 pixel di larghezza, dim. max. 8X256 / 2X256, possibilità di visualizzare un "player 5" combinato con 4 "missiles" per ottenere un multicolor sprite con 4 tonalità; scrolling hardware verticale e orizzontale (ANTIC)
- Commodore 64: VIC-II – 8 multicolor sprites, 24X21 / 12X21 pixel, 3 colori visibili e uno trasparente; scrolling hardware verticale e orizzontale

Ambedue i sistemi prevedono la gestione hardware di 8 sprites demandata ad un coprocessore dedicato: GTIA su 800XL e VIC-II su C64.
Il Commodore 64, tuttavia, ha alcune marce in più derivate dalla superiore flessibilità dei suoi "multicolor sprites" rispetto a "Player-Missile objects" vincolati alle più restrittive specifiche dell'home computer Atari.
Lo scorrimento hardware verticale e orizzontale fa parte delle features grafiche di entrambi gli home computer con alcuni limiti nell'h-scrolling dell'800XL che implicano una maggiore complessità del coding e l'impiego di maggiori risorse hardware rispetto allo scorrimento verticale.

Audio:
- Atari 800XL: POKEY (POtentiometer e KEYboard) – PSG 4 canali mono, 3,5 ottave, 256 livelli di pitch (registro ad 8 bit per la frequenza -altezza- del singolo canale, 16 bit per impulsi generati modulando due canali in uno -2 16-bit channels o 1 16-bit ch. e 2 a 8 bit), forme d'onda quadra e rumore bianco, 8 effetti di distorsione, high-pass filter
- Commodore 64: MOS SID 6581/8580 (SID: Sound Interface Device) – PSG 3 canali mono, 8 ottave, 65536 livelli d'altezza (16-bit pitch resolution), 3 controlli ASDR (Attack Sustain Decay Release) sul volume di ogni canale, forme d'onda triangolare, quadra, dente di sega, impulsi, rumore bianco, filtri low-pass, high-pass e band-pass, modulazione ad anello e sincronizzazione dei singoli impulsi sonori

Se il PSG dell'Atari 800XL vanta un canale in più rispetto al SID 6581/8580 del Commodore 64 (alcuni giochi utilizzano anche il tono generato dallo speaker interno come una sorta di "5° voce"), il Sound Interface Device del Commodore 64 vanta una flessibilità ed una complessità enormemente superiore in ogni altro aspetto.

Gran parte delle potenzialità dell'800XL furono, di fatto, ignorate a causa della mancata sinergia tra le varie sezioni dell'Atari, delle infelici politiche attuate dal-

la società che le alienarono gran parte dei programmatori e per il mancato rinnovo della line-up videoludica che continuava a prevedere la retrocompatibilità con Atari 800 non espanso, cosa che comportava un numero ridottissimo di titoli realizzati in previsione di 48 o 64 kB.

Se si esclude il 1200XL, fortemente penalizzato da fastidiosi problemi tecnici relativi a porte, segnale video e sistema operativo e non distribuito in Europa, tutti gli altri home computer a 8 bit dell'Atari, pur potenzialmente competitivi in termini qualità/prezzo, risentirono gravemente della crisi del 1983.

Il clamoroso flop commerciale di E.T., The Extra-Terrestrial (1982) per Atari 2600 è convenzionalmente indicato come inizio dell'eclissi della società diretta da Ray Kassar.
Costato 125 milioni di dollari tra royalties, sviluppo e produzione, E.T. fu realizzato in sole sei settimane (lo sviluppo medio dei 2600 games superava i sei mesi) per garantirne la disponibilità prima del rush commerciale prenatalizio. Il risultato fu terribilmente scadente e i pezzi venduti ammontarono a meno di 1/3 rispetto a quelli prodotti. Ne nacque una vicenda dai contorni oscuri: la presunta sepoltura di milioni di cartucce 2600 di E.T. e Pac-Man (altro grave flop) in una discarica del New Mexico.

Che si sia trattato o meno di una leggenda metropolitana, tale eccezionale evento ha impresso nell'immaginario collettivo dei videogiocatori quelle centinaia di migliaia di cartucce passate sotto uno schiacciasassi e coperte da tonnellate di calcestruzzo, trasformandole, così, in una rappresentazione simbolica molto significativa della crisi del 1983 che vide quella stessa Atari che nel 1979 era 8 bit sopra il cielo precipitare 6 piedi sotto il cemento.
Alla fine di quel terribile anno, infatti, la società di Sunnyvale contò perdite per 533 milioni di dollari ed entrò in una fase di profonda ristrutturazione che vide l'avvicendamento ai vertici di Jack Tramiel, ex CEO della Commodore.

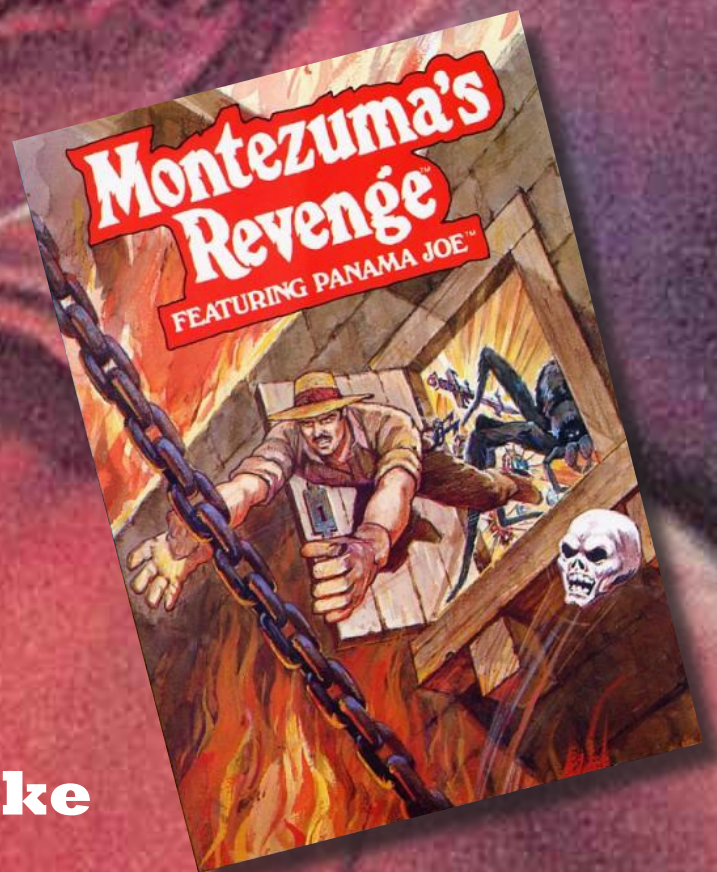
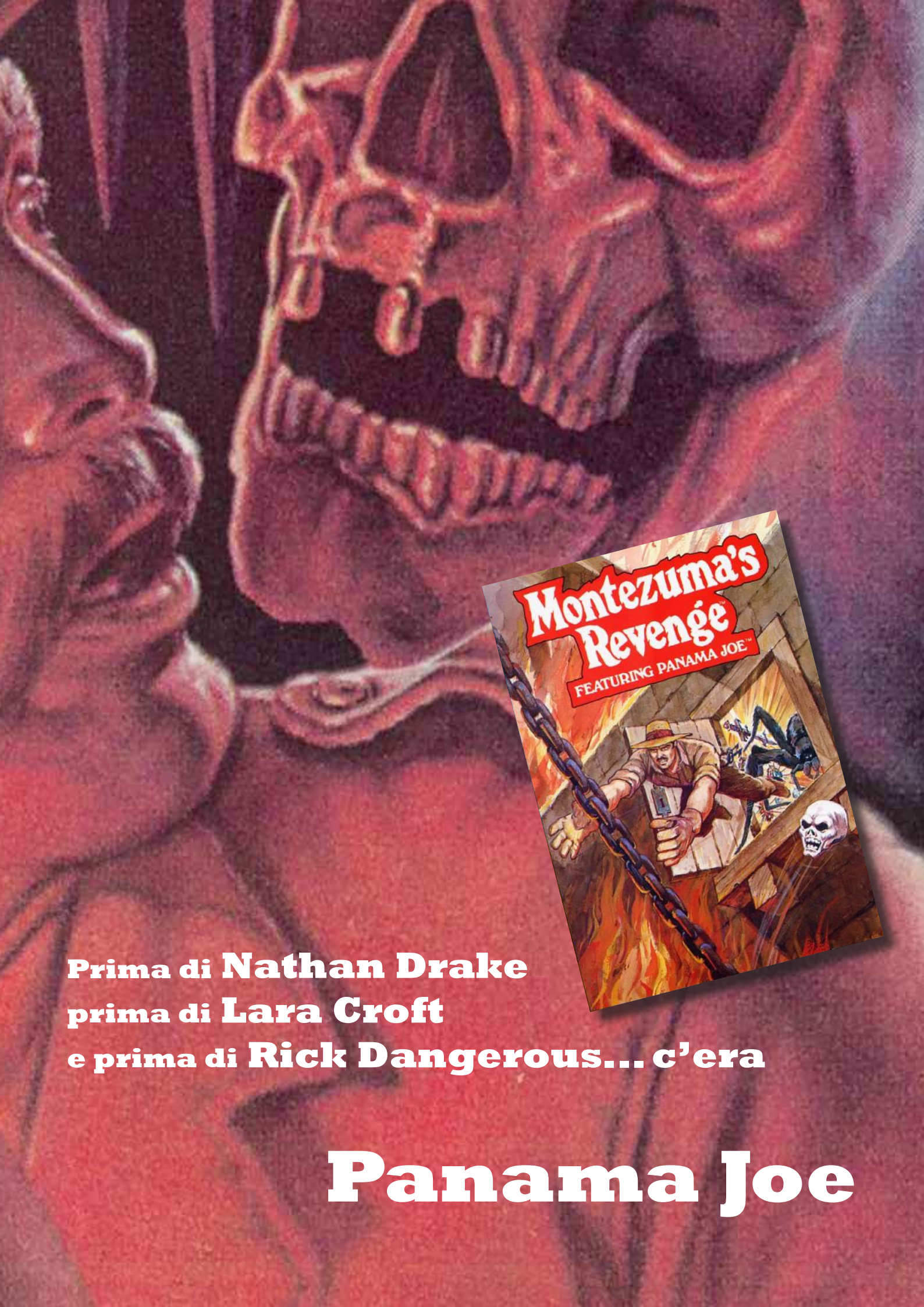
## I giochi

Gli home computer Atari sono dotati di cartridge slot e, di conseguenza, molti titoli per questi sistemi sono stati realizzati su supporto siliceo, con etichettature differenti a seconda del periodo A400 / A800 o XE / XL.
Nonostante l'A800 "second edition" (1981) condivida gran parte della componentistica e della line-up con la console Atari 5200 (con la sola eccezione della CPU di quest'ultimo sistema: MOS 6502C), non esiste alcuna compatibilità tra i due hardware e le cartucce hanno un packaging differente. Per fortuna l'Atari non ripetè questo errore quando realizzò l'XE Game System (XEGS) nel 1987, mantenendo la compatibilità con i modelli della serie XE.

La maggioranza dei videogiochi realizzati per gli Atari 8-bit computers è compatibile con i modelli dotati di 16 kB built-in, come l'Atari 800. In seguito lo standard fu parzialmente uniformato al cartridge size dell'Atari 5200, con molte conversioni dirette da tale console che si limitavano a 32 kB. Solo pochi titoli valorizzavano unità di memorizzazione più capienti (datassette e floppy disk), A800 espansi (48 kB RAM) e sistemi dotati di 64 kB (800XL / 800XLF e 65XE / 800XE).

La ludoteca per Atari 8-bit systems relativa al periodo 1979-88 comprende classici sviluppati internamente come: Asteroids, Centipede, Defender, Deflector, Donkey Kong, Donkey Kong JR., E.T.: Phone Home, Galaxian, Gremlins, Joust, Jungle Hunt, Kangaroo, Mario Bros., Millipede, Missile Command, Moon Patrol, Ms. Pac-Man, Pac-Man, Pengo, Pole Position, Robotron: 2084, Star Raiders, Star Raiders II e Super Breakout.

## La 16 bit generation alle porte

La storia dell'Atari non si concluse nel 1985 con Atari 130XE e Atari 65XE. Le eleganti linee oblique di questi home computer, infatti, anticipavano il design di una nuova serie di sistemi basati sul 16 bit Motorola 68000: la serie ST, oggetto della seconda parte di questo speciale.

**Prima di Nathan Drake**
**prima di Lara Croft**
**e prima di Rick Dangerous... c'era**

# Panama Joe

di **Alessio "AlextheLioNet" Bianchi**

Montezuma's Revenge è un platform adventure multiscreen realizzato nel 1983 da un precoce talento della programmazione: Robert Jaeger.
Il creatore di questo popolare gioco ne mostrò al Consumer Electronic Show di Chicago un prototipo per Atari 800, uno dei primi computer 8-bit prodotto dalla società di Sunnyvale. Jaeger aveva solo 17 anni e riversò nel titolo uno humour poco "british" e molto... "American Pie". La trovata "da teen movie" è quella di "battezzare" il videogioco con un'espressione gergale che allude alla cosiddetta diarrea da viaggio, con particolare riferimento a quei disturbi sofferti dai turisti a causa dell'acqua bevuta durante i soggiorni in Messico.
Il suddetto prototipo (cui si riferiscono le immagini) suscitò una notevole impressione e non solo per il design chiaro e ben delineato, gli elementi grafici piuttosto corposi e i validi effetti sonori, ma anche e soprattutto per l'ingegnosità del concept, partorito da Mark Sunshine sulla base dei migliori elementi del celeberrimo Pitfall! (1982).

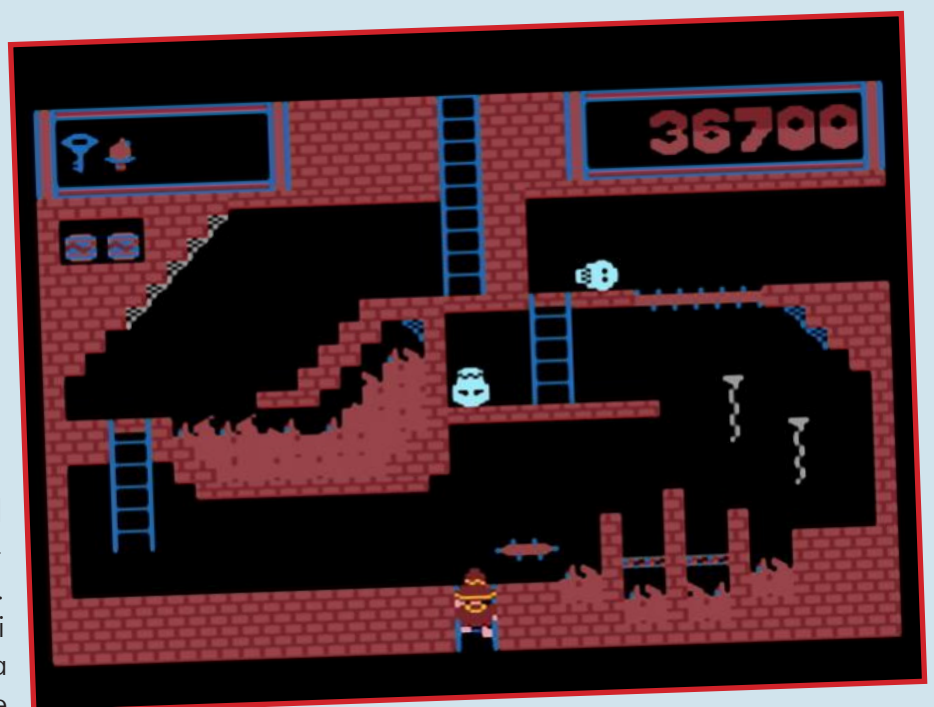
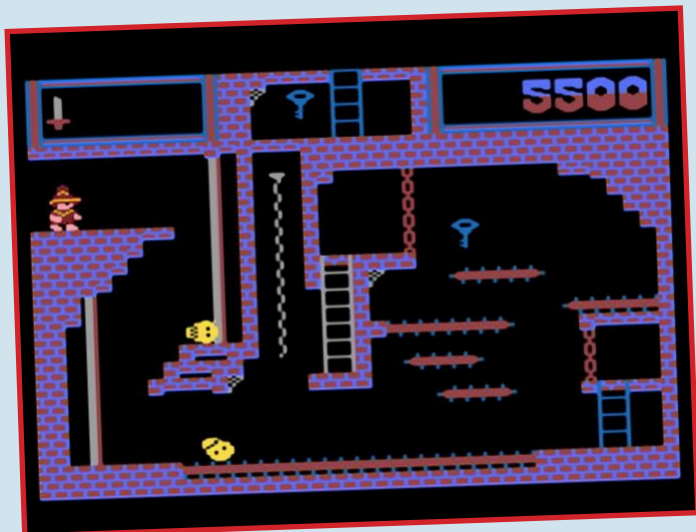
Montezuma's Revenge inizia la sua gloriosa "carriera" in anni in cui la popolarità di Indiana Jones era indiscussa e ben alimentata dalle prime pellicole della serie ("I Predatori dell'Arca Perduta" è datato 1981 e, il seguito, "Indiana Jones e il Tempio Maledetto" spopola nel 1984). I primi due Pitfall! sono, naturalmente, nati nell'ombra dell'Uomo con il Cappello e MR è, a sua volta, un titolo che riprende molti degli elementi tipici dell'avventura "Indy style".

Nel prototipo presentato al CES, il protagonista di questo platform/adventure è Pedro, un altro avventuriero "con il cappello", un sombrero in linea con l'ambientazione messicana (sottolineata anche dall'intro music che riprende il tema di un brano popolare locale e dal caratteristico jingle che accompagna la raccolta di items e bonus che riecheggia le prime note del ritornello de "La Cucaracha").

L'obiettivo dell'avventuriero è il tesoro di Montezuma II, imperatore azteco spodestato e, forse, assassinato dai conquistadores spagnoli guidati da Cortés. Il tesoro è nascosto in una piramide sepolta e, per trovarlo, è necessario superare un terribile e intricato labirinto irto di trappole, sezioni infuocate, serpenti, ragni e teschi animati dai poteri magici dell'imperatore (sembra che, per questi ultimi, Jaeger si sia ispirato ai dolci preferiti dai bambini messicani durante la ricorrenza annuale chiamata "Dia de Muerte"), il cui spirito sembra che vegli sulla piramide e si ponga quale ultimo baluardo contro gli empi che osino profanare la sacralità del suo tempio.

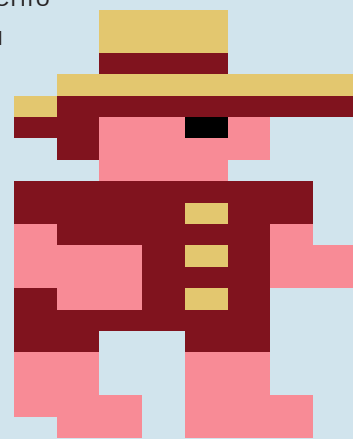
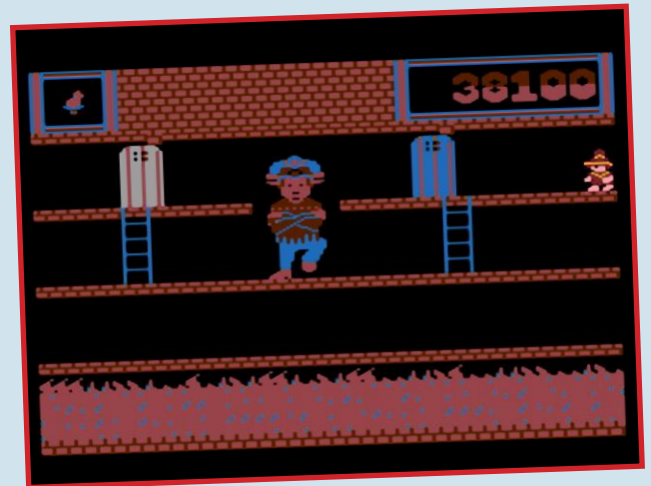
Montezuma's Revenge è privo di scrolling e la piramide, costituita da 10 "piani", è mostrata una schermata per volta in un gran numero di sezioni che possono variare da corridoi, a scale, a grandi stanze, a piccoli vani collegati e numerose variazioni sui temi suddetti. Nel primo piano a partire dall'alto, il protagonista non può far altro che scendere al livello sottostante, dato che si trova sulla cima del tempio. Una volta calatosi tramite una corda, Pedro si trova nella stanza di partenza vera e propria e nell'effettivo piano 1 che è costituito da sole 3 sezioni e consente una sola scelta tra la direzione di destra e quella di sinistra. Ogni volta che il protagonista scende di un piano, il numero di sezioni aumenta di 2 unità con il progressivo avvicinarsi alla base della piramide che conta 19 schermate. La piramide ha, dunque, un totale di 100 stanze disposte in modo tale da privilegiare un percorso tortuoso che

deve arrestarsi di fronte ad ostacoli insormontabili (muri, zone incendiate e piattaforme troppo distanti) e deviare per la ricerca delle chiavi e dell'indispensabile torcia.

Fra i vari items spiccano, oltre alla spada (la quale consente di annientare un solo nemico al contatto) e all'invincibilità temporanea, le chiavi reperibili in tre colori diversi che aprono le porte della tonalità corrispondente. Le insidie sono piuttosto numerose: ragni velocissimi e capaci di salire sulle scale, serpenti (per fortuna piuttosto pigri, visto che stanno fermi sul posto), teschi rotolanti e saltellanti, piattaforme "cingolate" che trasportano Pedro verso fuoco e salti fatali, catene che attraversano i corridoi ad

intermittenza e polverizzano al contatto, piattaforme traditrici che compaiono a singhiozzo e spesso sono sospese sopra abissi o laghi di fuoco.

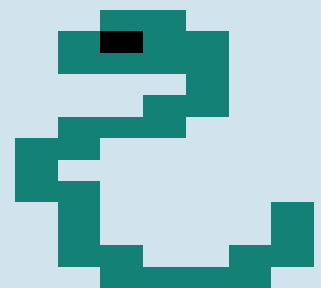
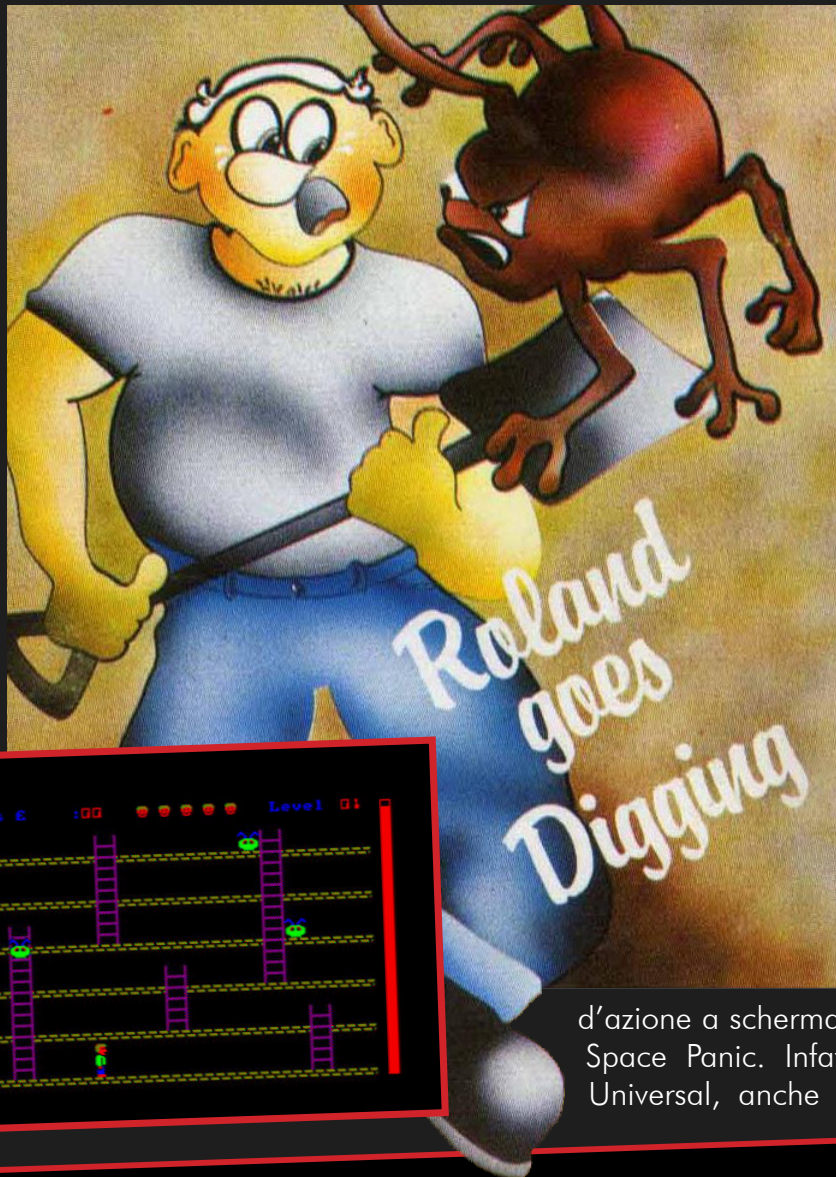
Il nostro eroe, poi, ha i suoi limiti: non è agilissimo e non può usufruire che di un salto abbastanza corto, mentre gli basta una caduta piuttosto breve per finire conficcato con la testa nel pavimento e le gambe frementi in aria in una perfetta scena "alla Wile E. Coyote". Ugualmente fatale è il contatto con i settori incendiati, le fornaci e i laghi di fuoco; in questo caso Pedro si trasforma in una nuvoletta di fumo con un effetto sonoro simile a quello dell'accensione di un fornello a gas. Altro limite del nostro è la capienza delle tasche: l'inventario dell'avventuriero non può accogliere più di 5 elementi. Va, poi, tenuto conto che molte stanze sono totalmente immerse nell'oscurità e non è possibile superarle senza aver trovato la torcia che dovrà, poi, accompagnarci fino alla fine della nostra avventura.
L'unica facilitazione concessa dai programmatori è l'impossibilità di essere eliminati due volte dallo stesso nemico (serpente, ragno o teschio magico): se Pedro muore a causa di una delle creature del labirinto, questa non è più presente nella specifica sezione a partire dalla vita successiva e per tutta la durata della partita.

Il gioco finisce quando l'eroe riesce ad arrivare nella stanza di accesso alla caverna sotterranea dove è custodito il tesoro. L'obiettivo finale è, però, assente nel prototipo che vede solo uno sterile confronto con una gigantesca statua animata di Montezuma che sarà eliminata, insieme all'introduzione, nelle versioni ufficiali distribuite dalla Parker Brothers.
I suddetti tagli erano motivati dall'esigenza di distribuire il gioco su console. Il limite di memoria imposto dalla cart dell'Atari 5200 era, infatti, di 16 Kb mentre il prototipo per Atari 800 era di 48 Kb, così Jaeger dovette adattare MR con un deciso snellimento della grafica che, comunque, manteneva intatta la genialità della struttura. Alla versione 5200 seguì a ruota quella per VCS 2600, ridotta, tramite ulteriori semplificazioni grafiche, a soli 8 Kb e fu così che questo action/platform iniziò a riscuotere un successo che lo avrebbe visto primeggiare su molti dei sistemi allora diffusi e vendere ben 600000 copie, cifra di tutto rispetto in un periodo in cui, fra l'altro, l'industria dei videogiochi era oppressa da una grave crisi.
Per cavalcare la popolarità di Indiana Jones, la Parker decise di ridisegnare il protagonista e dotarlo di una silhouette più "americana" e di un nome che ricordava L'Uomo con il Cappello: Panama Joe. Dal borsalino di Indy al cappello intrecciato con fibre di palma il passo era relativamente breve.

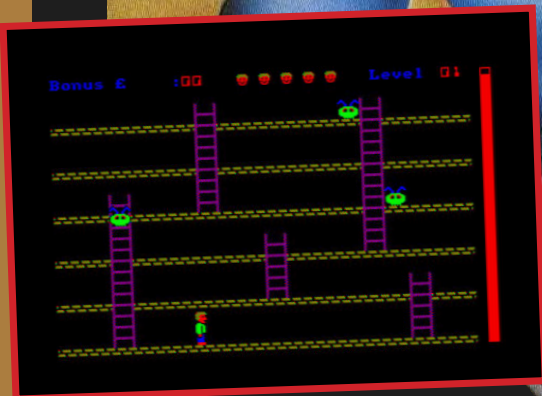
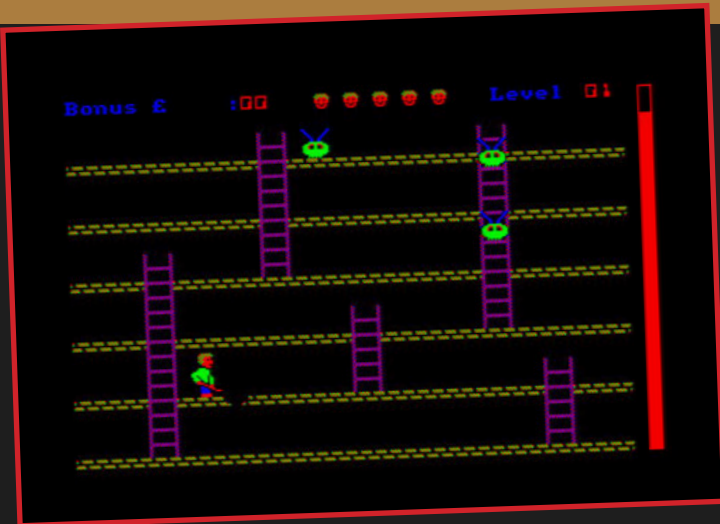
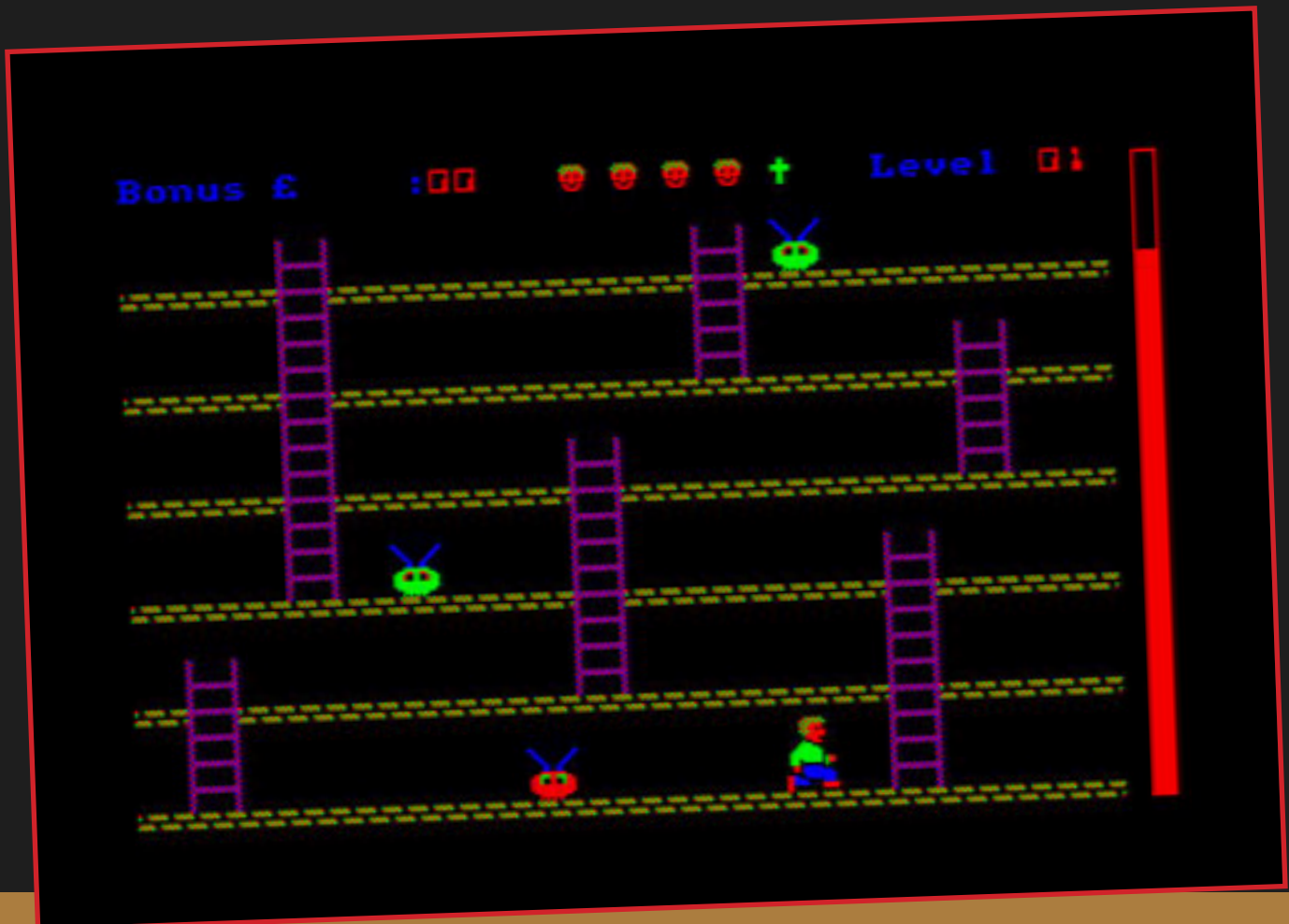
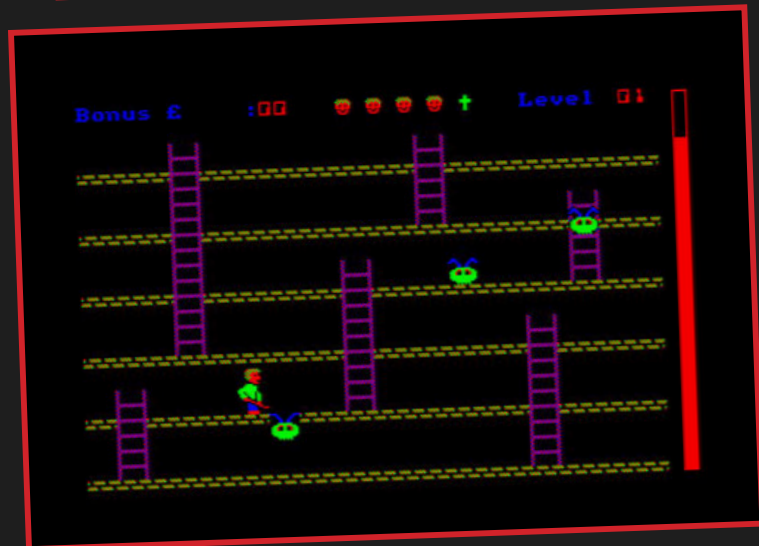
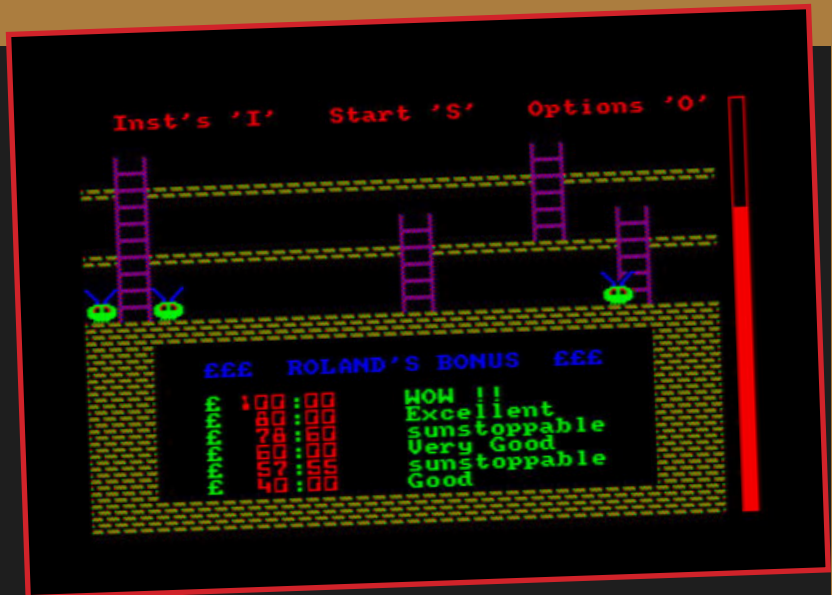
Montezuma's Revenge è un titolo ricco di spunti interessanti che, opportunamente sviluppati, saranno spesso riproposti sia nei successivi platform game, sia in numerosi arcade adventures. Probabilmente, la trovata più suggestiva è quella delle stanze buie e della ricercatissima torcia, ma non vanno sottovalutati elementi ingegnosi come l'inventario a capacità limitata, la possibilità

di cadere e subire o meno danni secondo l'entità del dislivello, le chiavi "a codice cromatico", i limiti di tempo (non solo non è possibile indugiare troppo nelle "stanze", poiché in breve un rapace irrompe nel settore dove sosta l'eroe e lo rapisce, ma alcuni settori hanno vie d'uscita che rapidamente vengono meno, come corde che bruciano e in poco tempo rendono impossibile il loro utilizzo) e le serrate dinamiche arcade imposte dalle piattaforme a scomparsa e da quelle a tapis roulant.
Il genere "platform adventure labirintico" con elementi puzzle, reso popolare dai due Pitfall! e, appunto, da Montezuma's Revenge, godrà di una lunga fortuna e di numerosi successi "tutti da mappare" e/o da "risolvere" sezione per sezione: da Rick Dangerous a Prince of Persia, passando per Impossible Mission, fino ad arrivare a Tomb Raider, dove, in un certo senso, vediamo in azione la "pro-pro-pro nipotina" del "pioniere" Panama Joe.

## Altre versioni

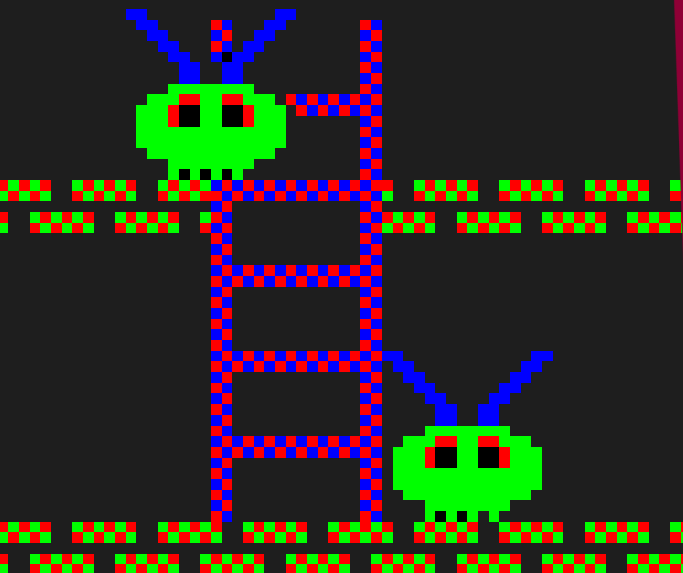
Montezuma's Revenge, oltre che sulle consoles Atari VCS 2600 e 5200, fu convertito nel 1984 per PC, Apple II, ColecoVision, Commodore 64 e ZX Spectrum. In seguito (1989) la Parker realizzò un porting per Sega Master System caratterizzato da una veste grafica rinnovata e adeguata alle possibilità della console. Nel 1999, infine, Take 2 realizzò una "variazione sul tema" di questo action/platform per Game Boy e Game Boy Color. È, infine, disponibile un remake gratuito del titolo Utopia al sito:
**http://www.freegamearchive.com**

Montezuma's Revenge è uno dei titoli più rappresentativi di un sottogenere di platform-arcade adventure labirintico che gode di una certa diffusione nella seconda metà degli anni '80. Il successo della Utopia / Parker Brothers centra in pieno l'obiettivo di bilanciare in un ottimo gameplay azione serrata ed intrigante feeling esplorativo, senza rinunciare, peraltro, ad una curatissima realizzazione tecnica.

***AlextheLioNet***

di **Sandro "Sunstoppable" Prete**

Roland sta lavorando in un cantiere edile e ha scoperto una banda di alieni dalla strana forma di pomodoro, che, non si sa per quale motivo, ha deciso di occupare il palazzo ancora in costruzione. Il capocantiere non si perde d'animo e ordina al caro Roland di ripulire il palazzo dagli E.T. abusivi in cambio di un bel bonus sullo stipendio. Armati di tanto coraggio e di una pala (?!) dovremo aiutare Roland, non ad eliminare gli alieni e a salvare il mondo come normalmente Hollywood insegna, ma a liberarsi degli occupanti per cercare di portare a casa uno bello stipendio! Il plot narrativo più assurdo che game designer potesse concepire...

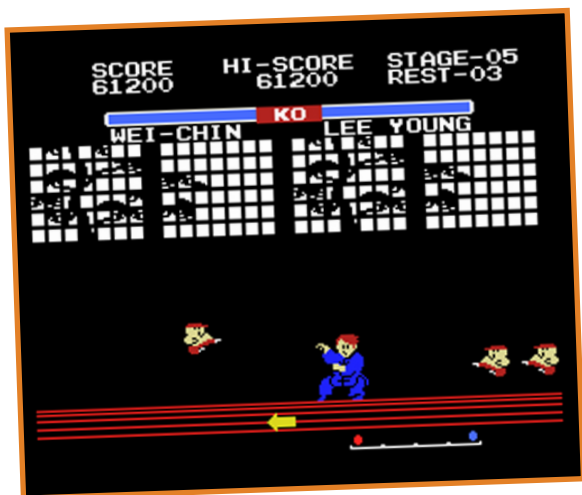
Uscito nel 1984, Roland Goes Digging è l'ennesimo episodio dedicato alla poliedrica mascotte Amstrad ed è sostanzialmente un gioco d'azione a schermate fisse che ricorda molto da vicino Space Panic. Infatti proprio come l'omino rosso della Universal, anche Roland deve liberare la schermata dai nemici per passare al livello successivo in una difficoltà sempre crescente. E come accade in Space Panic, Roland può scavare buche con la sua fida pala e pregare il cielo che l'alieno, in un turbinio di movimenti random, ci caschi dentro in modo da potergli dare il colpo di grazia e farlo cadere al piano di sotto per una morte sicura. A complicare le cose ci sarà la barra dell'ossigeno (che sostanzialmente funge da timer) che progressivamente si esaurisce in quanto gli esseri a forma di pomodoro si nutrono di essa. Al finire dell'ossige-

no si avrà il game over. Questo porta il giocatore a pianificare bene dove effettuare le buche in modo da eliminare più velocemente i nemici. In più si dovrà stare anche attenti a non lasciare che l'alieno si riesca a liberare dalla buca, pena ritrovarselo adirato da non avere pace finchè non avrà eliminato Roland, e l'unico modo per ucciderlo sarà farlo cadere da due piani scavando due buche una sopra l'altra. Un gameplay potenzialmente divertente, che viene in parte rovinato dalla poca varietà dei livelli, che saranno si a difficoltà crescente e nel complesso ben calibrata, presentando più nemici contemporaneamente e una disposizione random delle scale, ma proponendo sempre la medesima struttura di gioco, senza variabili significative. Cosa che invece non succedeva nel già citato Space Panic che offriva, oltre al progressivo innalzamento del livello di difficoltà, tante situazioni diverse con cui uccidere nemici di diversa

natura. Purtroppo per Amsoft, la Gem Software non è una grande software house, e lo si vede anche dalla qualità grafica con cui è stato confezionato Roland Goes Digging. Gli sprite dei protagonisti (Roland e i buffi alieni) sono realizzati globalmente bene con una buona scelta dei (pochi)colori che li rende abbastanza definiti ma, purtroppo per loro, sono costretti a muoversi in uno scenario che definire anonimo è un complimento: sei piani con quattro scale messe a caso che vedremo durante tutto il gioco. Anche sul fronte sonoro è incredibile constatare come i programmatori siano riusciti a rendere insopportabile la simpaticissima canzone "Ehi Ho!" cantata dai Sette Nani in Biancaneve: il remix usato in Roland Goes Digging sembra una marcia funebre, lenta, tediosa e maledettamente semplice, menomale che in nostro soccorso arriva il tasto "enter" che per magia eliminerà l'accompagnamento sonoro lasciando a due o tre effetti il compito di allietare le nostre orecchie.

Rolang Goes Digging è un gioco purtroppo rovinato dalla scarsa bravura dei programmatori, che prendendo come spunto evidentemente Space Panic (lo si può definire un clone a tutti gli effetti) non hanno saputo carpirne i pregi, proponendo una struttura di gioco ripetitiva che non riesce ad attrarre più di tanto il giocatore. A completare il quadro critico ci pensa un reparto tecnico sottotono dove il sonoro da il peggio di sè.

***Sunstoppable***

Questa volta non potrai
sfuggire alla paura
RESIDENT EVIL
CAPCOM®
solo per Sony PlayStation, Sega Saturn e Personal Computer (Windows 95)

di **Nicola "SFCHAMPION" Matteuzzi**

Ed eccoci giunti ad uno dei più spettacolari giochi che la Konami abbia mai creato su MSX.
In un periodo storico nel quale in Italia era il Commodore 64 a far da padrone i pochi possessori di MSX che spesso erano abituati ad approssimative conversioni di titoli Spectrum o comunque da giochi non realizzati bene come su C64, finalmente potevano tirare un sospiro di sollievo.
Tutto cio'che un amante di picchiaduro dell' epoca che, come me, sognava in continuazione un utopica conversione di Street Fighter 1 o 2,avrebbe finalmente incontrato qualcosa di altrettanto coinvolgente.
Parliamo appunto di Yie Ar Kung Fu 2, picchiaduro in tipico stile Vs nel quale impersoniamo Lee Young un giovane combattente che con la sola forza del suo imbattibile Kung Fu dovrà sgominare una volta per tutte il clan del malvagio Re Yie-Gah.
La leggenda infatti narra che nel primo Yie Ar Kung Fu (YAKF da ora in poi) il fortissimo protagonista Oolong si fece strada tra vari combattenti fino a distruggere il clan Chop Suey, quello che però Oolong non scoprì mai fu che Yie-Gah, uno dei membri del clan, riuscì a fuggire arruolando di nascosto nuovi membri ancora più' potenti, autoproclamandosi loro Re ed ordinando loro di attaccare nuovamente la stirpe di Oolong.

L'avventura di Lee Young si svolgerà in otto livelli in ognuno dei quali bisognerà sconfiggere uno per uno gli scagnozzi mandati da Yie-Gah fino a ridurlo all'impotenza.
Le particolarità di questo nuovo YAKF in confronto al primo sono molte, innanzitutto non inizieremo come di norma direttamente il livello dal nostro avversario, ma dovremo farci strada verso di lui abbattendo altri piccoli scagnozzi che per tre schemi ci si porranno davanti, inoltre di quando in quando capitarà che appaiano tre scagnozzi uno dietro l'altro; battendoli tutti e tre, nella barra in fondo allo schermo apparirà una radice, collezionate tre di

queste riceveremo una tazza di tè, che potrà essere "bevuta" premendo il tasto SHIFT sulla nostra tastiera e come effetto riporteremo al massimo la vitalità di Lee Young.
Altra aggiunta è la comparsa a random, durante il combattimento contro il boss di turno, di un piatto di spaghetti che se recuperato può garantirci qualche prezioso secondo di invulnerabilità.

Il nostro personaggio ha dalla sua parte una vastissima sequenza di colpi facilmente eseguibili e seconda della direzione del joystick: col tasto fuoco si tirera' un pugno semplice, con le diagonali eseguiremo calci alti e sgambetti, con su più fuoco invece spiccheremo un balzo in avanti che ci permetterà di colpire il nostro avversario con un potentissimo calcio volante. Inoltre solo al nostro personaggio sarà possibile rimbalzare tra le pareti dello schermo quasi fosse un emulo di Chun Li di Street Fighter 2.

## I nostri NEMICI

**YEN PEI**: Nemico iniziale e non troppo potente, ha la possibilità di attaccarci lanciandoci addosso la sua lunghissima treccia. Non è troppo ostico da battere ma non è comunque da sottovalutare.

**LAN FANG:** Geisha armata dei suoi tipici ventagli che non esiterà a lanciarci contro. Essi potranno essere distrutti dai nostri colpi, ma attenzione al loro continuo cambio di direzione.

**PO CHIN**: Il piu' particolare di tutti i nostri nemici, è un esperto di...ehm...PETI! Essi potranno essere scagliati a tre tipi di altezza differenti e se per caso verremmo colpiti da uno di loro rimarremmo paralizzati qualche secondo dalla puzza e completamente alla mercè del nostro avversario. Per fortuna il Kung Fu di Young Lee è così potente da poter spezzare questi peti grazie ai suoi potentissimi calci e pugni.

**WEN HU**: Questo è il mio preferito: appena lo incontrate lancerà in aria la maschera che ha sul volto che si animerà attaccandoci dall' alto mentre lui ci massacrerà letteralmente dal basso. Quando la maschera, tentando un attacco, ci sarà molto vicina, potremo provare a colpirla per farla cadere giù inerme, ma attenzione, questo genererà in WEN HU una voglia famelica di recuperarla a tutti i costi e non si fermerà di fronte a nulla.

**WEI CHIN**: Combattente dotato di Boomerang, fa' molto male, ma una volta capito come affrontarlo non sarà un problema troppo grande per voi.

**MEI LING**: Uno dei combattenti più letali di tutta la cricca di Yie-Gah. E' una velocissima donna vestita di rosso che ricorda una rosa, che non esiterà a lanciarci una sequenza di velocissimi pugnali.

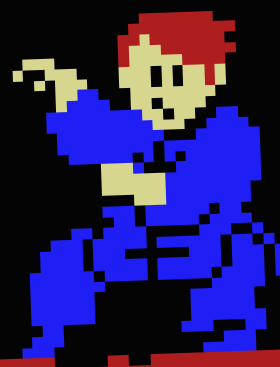
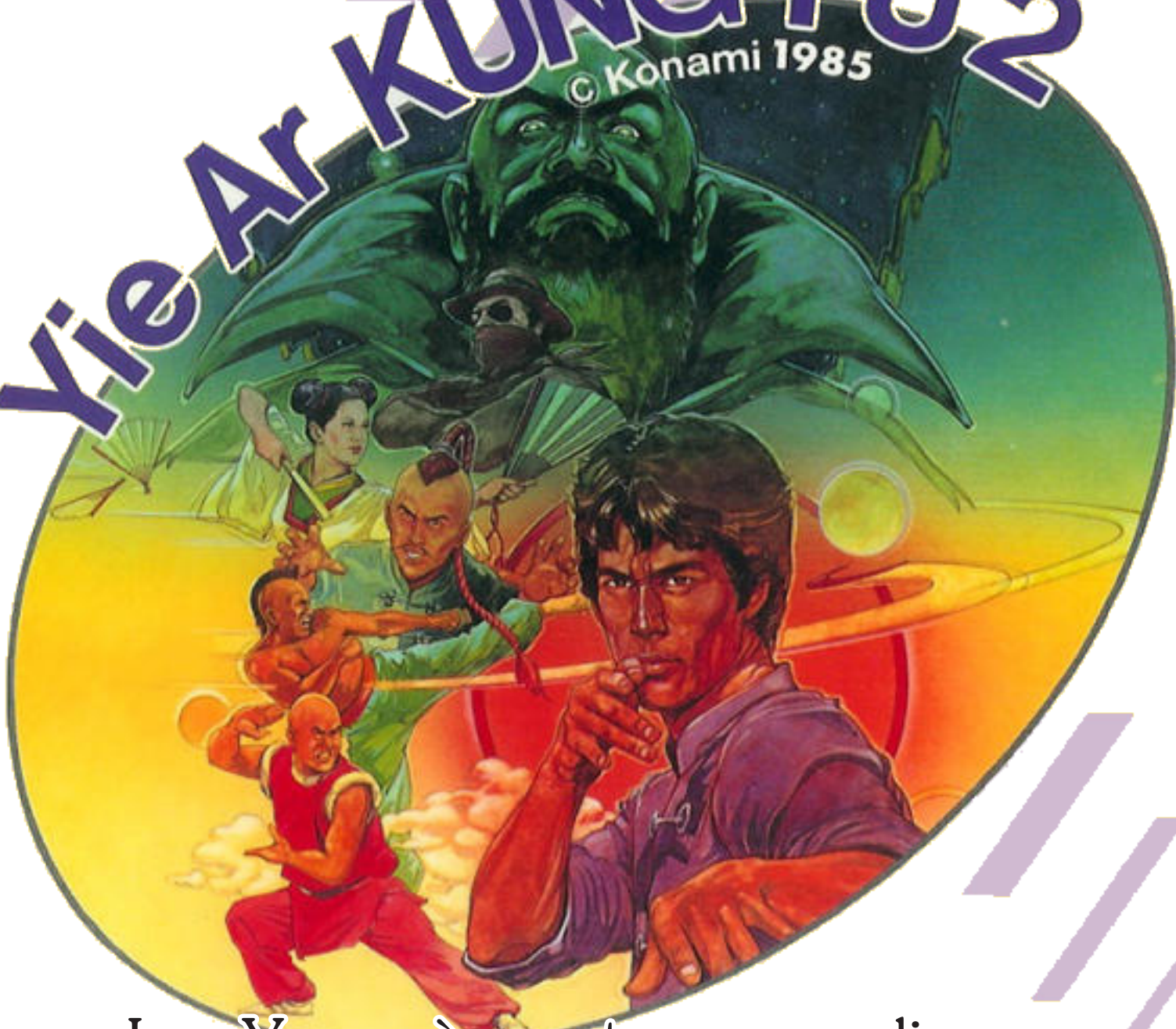
**HAN CHEN**: Questo è forse il meno azzeccato: ci attaccherà lanciandoci delle fastidiosissime bombe che in volo ci impediranno di saltare, mentre una volta cadute ci procureranno un ingente danno.

**LI JEN**: Ultimo boss del gioco. Un potente mago che ha la possibilità di teletrasportarsi da una parte all altra dello stage e di lanciare fulmini in tutto lo schermo alzando un dito.

Per innalzare la longevità, alla Konami hanno pensato bene di inserire anche una modalità multiplayer. Infatti se con noi ci sarà un amico, egli potrà scegliere di impersonare uno dei primi tre boss (tra cui anche il mitico petomane) e fronteggiare l'eventuale giocatore 1 che impersonerà Lee Young.

Graficamente siamo su altissimi livelli per un MSX: tutto è fluido, rapidissimo, ben colorato e finalmente siamo spanne sopra alla versione C64 ed eoni luce sopra la versione Spectrum.
Le musiche sebbene ripetitive, sono coinvolgenti e mai stancanti e spesso vi troverete a canticchiarle tra un combattimento e l'altro senza nemmeno accorgervene.

Yie Ar Kung Fu 2 è un titolo disponibile sia su cassetta che su cartuccia e vi posso assicurare che tutt'ora non sente assolutamente del peso dell età; era un gioiello allora e lo è adesso. Consigliatissimo a chiunque sia un amante di picchiaduro e sia curioso di vedere quanto è in grado di fare un MSX 1 programmato dalla gente giusta.

**SFCHAMPION**

Lee Young è pronto a raccogliere la sfida! e tu?

disponibile per: ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, MSX, BBC Micro, Acorn Electron, Thomson T07-70 e Virtual Console (Nintendo Wii)

JEFF MINTER PRESENTS

# Attack Mutan

LLAMASOFT !!

Libertà creativa. Quella libertà che in tanti invocano nell'industria moderna del videogame e che sembra oggi quasi del tutto perduta. Eppure nel 1983 si poteva vedere qualsiasi scenario sullo schermo dei nostri monitor, persino una coraggiosa astronave solitaria impegnata a salvare il mondo da una pericolosa invasione! Una trama già trita e ritrita, direte… e se vi dicessimo che i nemici sono dei giganteschi cammelli mutanti gialli? Signori, benevenuti nella folle mente di "Yak", il visionario ideatore di The Attack of the Mutant Camels!

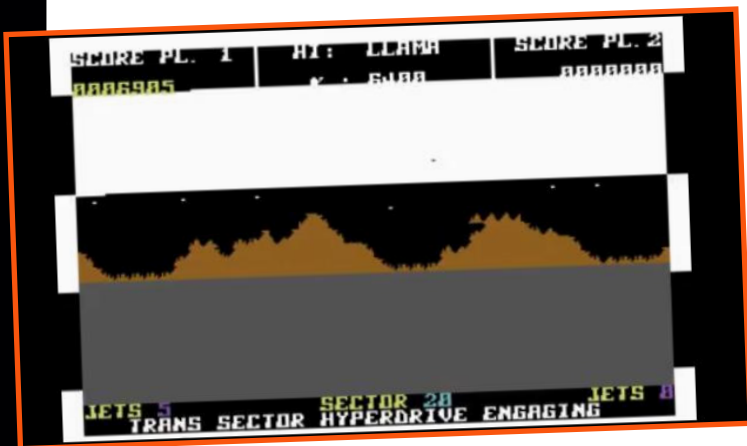
di **Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna**

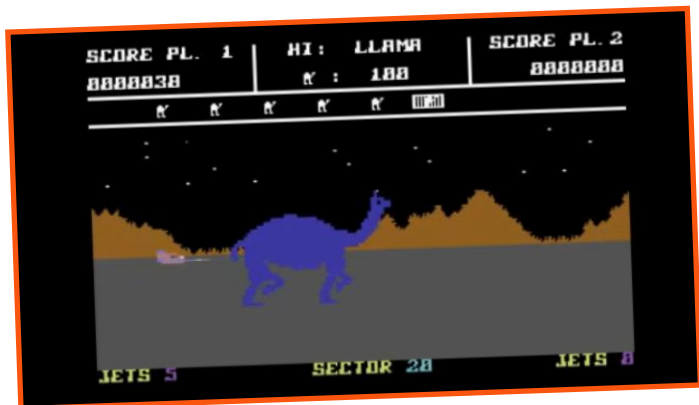
### Primo Impatto

Iniziamo il gioco con una scarna presentazione che recita, come nei moderni film, "dal creatore di..." citando il noto Gridrunner, e ci mostra fiera la scritta AMC, acronimo del titolo che ci apprestiamo ad affrontare, con in bella vista il nome del game designer, Jeff Minter, autosoprannominatosi "Yak", una delle più grandi ed eclettiche menti che il videoludo abbia mai visto. Arriviamo subito dopo di fronte ad un paesaggio allo stesso tempo alieno e familiare, con una piccola astronavina che vola incontro ai suoi avversari, quand'ecco che, al momento di incontrare il primo nemico, la sorpresa è davvero enorme. Non ci sono altre navi o piccole e veloci creature spaziali pronte a colpirci, come ci aspetteremmo, ma solamente degli enormi cammelli che seguono ordinatamente una lenta ed inesorabile carovana. Il nostro compito è eliminarli, cercando di evitare i loro proiettili intelligenti che seguono alla perfezione ogni nostro spostamento. La battaglia contro i cammelli mutanti è iniziata!

### Lost Genre of the Mutant Camels

Il gioco appartiene al genere degli sparatutto a scorrimento, decisamente ben canonizzato e diffuso all'epoca dell'uscita del titolo. L'ambientazione è allo stesso tempo classica ed eclettica, poiché è decisamente bizzarro trovarsi davanti dei nemici talmente enormi e strambi. In uno shoot 'em up qualunque di solito si aspettano astronavine nemiche e pericolosi asteroidi pronti a far la pelle al nostro eroico pilota che si trova a bordo della nave destinata a salvare il mondo dall'invasione. Qui è diverso. La strana passione dell'autore per gli artiodattili, l'ordine dei mammiferi a cui appartengono pecore, giraffe e dromedari, lo porta a scegliere dei particolarissimi cammelli come protagonisti del titolo. Lo sparatutto a scorrimento orizzontale, o shoot 'em up H-scrolling, come dicono i videogiocatori anglosassoni, è un genere ormai perduto e storico, con poche rarissime "resurrezioni" sul mercato videoludico odierno, eppure all'epoca dell'uscita di AMC era in gran voga, e lo sarebbe rimasto fino ai tardi anni '90, mandato in pensione solo dalla prepotente entra-

ta in scena dei videogames poligonali. Il primo titolo che viene in mente ripercorrendo la storia del genere è il leggendario Defender della Williams, a cui in effetti in parte si rifà il gioco in esame, ma ricordiamo anche pietre miliari come Scramble di Konami, l'organico R-Type di Irem o la gloriosa serie di Thunder Force della Technosoft.

## Gameplay of the Mutant Camels

La schermata di gioco si presenta molto semplice, separando nettamente i dati di gioco dal campo di azione, in alto troviamo il punteggio dei due attuali giocatori diviso da quello massimo mai raggiunto, una sorta di mini hall of fame onnipresente durante tutte le partite. Chi riesce a sconfiggere i mutanti, per Minter merita gloria eterna! Appena al di sotto, prima del game field vero e proprio, compare una stilizzazione del livello, o per lo meno dei cammelli in esso presente e della loro posizione relativamente alla nostra nave, molto utile per pianificare strategicamente gli attacchi. Sotto il campo di gioco compare infine il numero di vite rimanenti ed il settore in cui stiamo combattendo.
Ogni livello, qui denominato "sector", ci presenta una fila di sei nemici che avanzano verso di noi ed il nostro compito è cancellarli tutti dalla faccia della terra prima che sia troppo tardi. Piuttosto che colpirli tutti a turno, la strategia migliore è concentrarsi su un singolo cammello e soprattutto posizionarsi alle sue spalle, poiché il gigantesco quadrupede non è in grado di girarsi e procede comunque in avanti. Restare dietro di lui permette di avere più tempo per elaborare la traiettoria del piccolo globo a ricerca selettiva che egli è capace di lanciarci contro dalla sua bocca e che ci verrà incontro cercando di infrangersi sul nostro fragile scafo. Tutte queste manovre portano ad un continuo e complesso piano di volo per restare sempre attorno al nemico prescelto per l'abbattimento, prestando la massima attenzione a non ritrovarsi tra il fuoco incrociato di due cammelli, che si rivelerebbe letale grazie alla precisione dei loro colpi. Una mossa particolarmente efficace risulta prendere quota appena al di sotto del cammello, che non è ancorato al terreno ma pare invece fluttuare nell'aria al pari di una nave madre aliena (del resto da un cammello mutante è lecito aspettarsi tali caratteristiche). Se disgraziatamente anche solo un cammello dovesse giungere sul lato destro dello schermo, il settore sarebbe inevitabilmente perso! Una volta eliminata l'ondata nemica, si passa al sector successivo dove ci aspetta una wave perfettamente identica ma più agguerrita… la forza del titolo non è decisamente nella varietà, ma nel grado di sfida progressiva che riesce a dare al giocatore. Tra un livello e l'altro ci si sposta a velocità curvatura, e mentre viaggiamo appare la semplice scritta "trans sector hyperdrive engaging" che basta a ricordarci che siamo nell'iperspazio. Durante la fase di passaggio tra velocità impulso e warp, però, non saremo tranquilli poiché bisogna prestare attenzione a dei siluri fotonici che ci verranno incontro cercando di colpirci! Il movimento dei cammelli è lento ed ossessivo all'inizio ma la loro velocità aumenta gradualmente man mano che conquistiamo nuovi settori.
Il gioco appare semplice ma è in realtà dannatamente complesso e frenetico, ricco di umorismo surreale, trovate visive affascinanti ed artistiche. In totale AMC comprende ben 31 livelli che innalzano progressivamente l'impegno richiesto per portarli a termine… anche se l'elevatissimo livello di difficoltà porterà ben pochi giocatori alla possibilità di vederne l'agognata fine….
Il titolo permette anche a due persone di partecipare, come si intuisce dalla schermata dei punteggi, ma solamente alternati tra loro e non in un reale multiplayer, che sarebbe stato decisamente divertente.

**Audiovisual Allucinations of the Mutant Camels**

L'uso dei colori disponibili sulla palette del Commodore 64 è sapiente e molto artistico, guidato da un minimalismo compositivo decisamente funzionale al gameplay.
L'epopea del genere umano nella sua eroica lotta contro i cammelli mutanti è dipinta sugli schermi del Commodore 64 con pennellate semplici e tocchi essenziali, composti da colori base perfettamente dosati tra loro in un sobrio equilibrio. Al grigio uniforme della arida sabbia su cui avanzano inesorabili i cammelli, fa da sfondo un firmamento nerissimo rischiarato da poche stelle appena lucenti. Gli astri illuminano con la loro fioca luce alcune montagne monocrome di un marrone compatto, frastagliate nei loro confini col cielo buio. Tutti gli elementi del surreale scenario sembrano caratterizzati apposta per non volerci distrarre dall'azione frenetica ed adrenalinica, da sempre cardine portante della produzione minteriana. Eppure il gioco più noto del geniale artista inglese è anche quello che meno si avvicina ai livelli di isteria compositiva che si ritrova in altre sue opere tipiche. Qui sono del tutto assenti i colori lisergici e sgargianti, l'alternarsi di luci psichedeliche e l'estremo eclettismo dei nervosi giochi di luci, colori, suoni ed intuizioni. Forse il massimo della libertà creativa si raggiungerà nel secondo capitolo, in cui i cammelli troveranno la loro vendetta contro il genere umano… Revenge of the Mutant Camels. Anche il comparto sonoro segue le stesse linee guida di quello visivo. La soundtrack del titolo Llamasoft è pura funzionalità. Non aspettatevi melodie oniriche da deserti alieni. Siamo in piena epoca da "essenzialismo videoludico" e nel gioco ci sono solo rumori ed effetti sonori metallici, stridenti, sgranati e distorti, che paiono provenire da una chitarra elettrica impazzita in un trip acido, campionata da uno dei primi sintetizzatori di nuova generazione degli anni '80. Eppure il tutto ha un effetto quasi ipnotico nella mente dei giocatori, e spinge a moltissime riflessioni, mentre si affronta il gioco, totalmente alienati dalla realtà circostante. Siamo in un mondo stilizzato ed ideale dove esistono solo la nostra astronave ed i cammelli. Il resto è al di fuori, ed è totalmente cancellato. Siamo solo noi contro tutto. AMC è una metafora. Un simbolo del viatico che ognuno di noi affronta, le difficoltà della vita che ci vengono incontro inesorabili e la nostra destrezza nel superarle agilmente ed in tempo reale, per non finire travolti dalle avversità.
Certo è difficile che il guru dei videogames Minter vedesse tutto ciò nel suo titolo, probabilmente il bizzarro hippie aveva solo avuto una semplice idea "facciamo uno sparatutto alla Defender, ispirato a Guerre Stellari, veloce, divertente e… pieno di cammelli!" spinto dalla filosofia della libera espressione artistica del videogame, dove ogni artista può concretizzare le proprie idee, grazie all'utilizzo dei mezzi elettronici disponibili in quel momento, e nel 1983 cosa c'era di più innovativo ed artistico che un home computer?

**The Language of the Mutant Camels**

Una caratteristica tecnica importante di AMC, come degli altri giochi dell'epoca creati da Minter, è di essere compilati esclusivamente in linguaggio

Assembly, da lui considerato come il più puro linguaggio di programmazione, poiché il più vicino al linguaggio macchina. Oltre ai risvolti filosofici implicati in ciò, ovvero l'interfaccia diretta tra uomo e macchina, vagheggiata in tantissime opere fantascientifiche, sia letterarie che cinematografiche, c'è anche un motivo pratico per l'utilizzo dell'Assembly: il linguaggio offriva la possibilità di inserire moltissimi effetti audiovisivi ricercatissimi, ed un numero molto alto di sprite contemporaneamente sullo schermo, cose non possibili utilizzando altri metodi di compilazione dell'epoca. L'ossesione di Minter, ovvero la velocità estrema di gioco, diviene spesso possibile proprio grazie a questo particolare metodo di programmazione e la bravura dell'artista è anche quella di saper scegliere bene il proprio strumento di lavoro. Si dice che dallo scalpello migliore nasca la scultura migliore.

### The Art of the Mutant Camels

Il grande merito postumo di AMC è stato quello di diventare un'icona del passato videoludico. Nonostante il gioco sia relativamente sconosciuto al grande pubblico, svariati artisti lo hanno citato nelle loro opere, ed è facile vedere stilizzazioni dei cammelli mutanti ancora oggi nei graffiti metropolitani o in opere legate all'arte audiovisiva. AMC appare ad esempio in moltissime performance di PiXel aRt, una particolare branca della videogame art che si occupa di realizzare happening visuali legati al mondo dei videogames 2D, con risultati sorprendenti. L'autore di Attack of the Mutant Camels è sempre stato affascinato dalla dimensione extraludica dei contenuti dei videogames, ed oggi sarà certamente soddisfatto di vedere come la sua opera sia passata dalla tecnica all'arte visuale con tanta semplicità.

### Le ispirazioni di AMC

Per diretta ammissione del creatore del gioco, il titolo è stato ispirato da una delle scene viste nel terzo film di Guerre Stellari, intitolato in Italia "L'im-

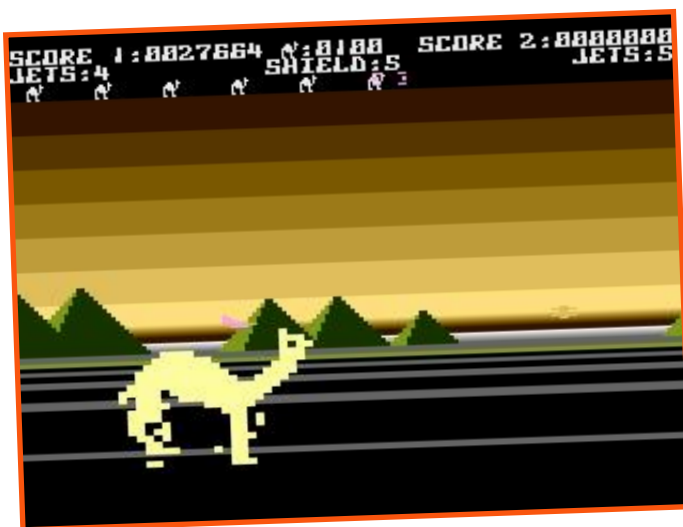
pero Colpisce Ancora", che era stato rilasciato da poco all'epoca dell'uscita di AMC. In particolare il riferimento cinematografico è chiaro, ovvero il momento in cui compaiono i giganteschi AT-AT (All Terrain - Armored Transport) nella celebre sequenza del film. Poi la fantasia del game designer ha trasformato quell'input visivo in un videogioco vero e proprio, grazie anche alla passione sfrenata per i cammelli che da sempre lo accompagna (e a cui, in effetti, gli AT-AT somigliano davvero). C'è da aggiungere che esisteva già un gioco ufficiale dedicato a Star Wars, edito da Parker Bros nel 1982, in cui appariva un gameplay molto simile a quello di AMC.

### The Freaky Mind Of The Mutant Camels

La mente che ha creato il gioco dei cammelli mutanti appartiene ad un game designer decisamente bizzarro e fuori dagli schemi, il leggendario Jeff Minter. L'autore inizia ad interessarsi alla programmazione già dal 1978, arrivando nel

1982 nel settore allora relativamente nuovo dei videogames, con la sua software house chiamata Llamasoft. Dopo un esordio sui primi sistemi informatici disponibili, l'eclettico programmatore inglese ha esplorato le più svariate macchine ludiche fino ad arrivare all'attuale Xbox, il cui Live Arcade è stato da lui stesso definito "la miglior piattaforma ludica esistente". La produzione minteriana è caratterizzata da alcuni elementi fissi ed ossessionanti, come l'estrema difficoltà e velocità dell'azione, immagini da trip mentale estremo, umorismo surreale, psichedelia e… enormi animali pelosi! Space Giraffe, Llamantron, Tempest o Meta-galactic Llamas Battle at the Edge of Time, danno bene l'idea di cosa ci aspetti nei suoi folli e adrenalinici giochi.Parallelamente al gioco, Minter si è sempre interessato di visualizzatori musicali e sinestesia, come dimostra la foto di questo paragrafo, in cui si vede il programmatore con la sua ultima creazione, il Neon, il media player della seconda console Microsoft.
Attualmente Jeff Minter vive nel Regno Unito, in una fattoria del Galles, in compagnia di tantissimi dei suoi animali preferiti, tra cui ben due lama, due caprette, tre pecore, ed un cane. Tra loro c'è la leggendaria Flossie, il cui belato è apparso come sampler audio in un videogame.
Per saperne di più su questo vero e proprio "santone videoludico" vi invitamo a leggere lo speciale a lui dedicato sulle pagine di RHM.

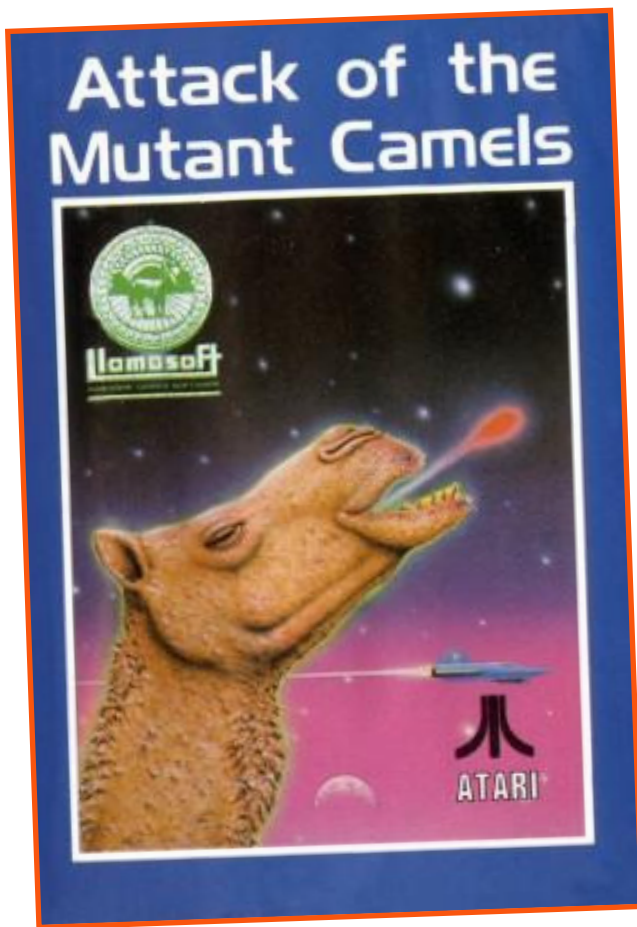
### La versione italiana da edicola

Il successo del titolo all'epoca della commercializzazione è stato altissimo, al punto che lo stesso Gridrunner, altro gioco di successo della casa, è stato successivamente commercializzato sul mercato americano con lo stesso nome, pur essendo un titolo totalmente diverso e slegato dalla serie. Sempre negli USA AMC è stato reintitolato Advance of Mega Camels e pubblicato dalla casa canadese Advantage Computer Accessories, la stessa del leggendario e divertentissimo International Hockey per C64. Per Commodore 64 il gioco è disponibile sia in versione cassetta, quella testata, che in edizione cartuccia, ma oltre alle releases "ufficiali" nel Belpaese ne esisteva una totalmente alternativa, come sanno bene gli affezionati del C64 dei tempi d'oro…
Il gioco è stato edito infatti anche dall'italiana Edigamma, nome noto a chi seguiva il mercato alternativo degli "spaghetti videogames", all'interno di varie compilation rilasciate in edicola per il C64 con il semplice nome di "Cammelli", con scritte localizzate in italiano, ovviamente senza alcuna autorizzazione da parte di Llamasoft, grazie alla mancanza di leggi sul copyright informatico nell'Italia dell'epoca.

### Cammelli su Atari? Magari!

Oltre alle versioni Commodore è disponibile una cassetta edita da Mastertronic compatibile con i sistemi ad 8 bit Atari, New XE, 130 XE e 800XL, che riprende la cover della versione C64. Provato su Atari 800 XL il gioco è splendido, giocabilissimo e con una grafica più stilizzata e futuristica, che presenta piramidi invece che montagne ed alcune lievi modifiche al gameplay tra cui la presenza degli scudi.

### Lost Mutant Camels

Come molti sanno Jeff Minter è stato uno dei maggiori sostenitori della utopica console delle meraviglie chiamata Konix Multisystem, sfortunata macchina che non ebbe mai la fortuna di uscire realmente sul mercato, fermandosi allo stadio

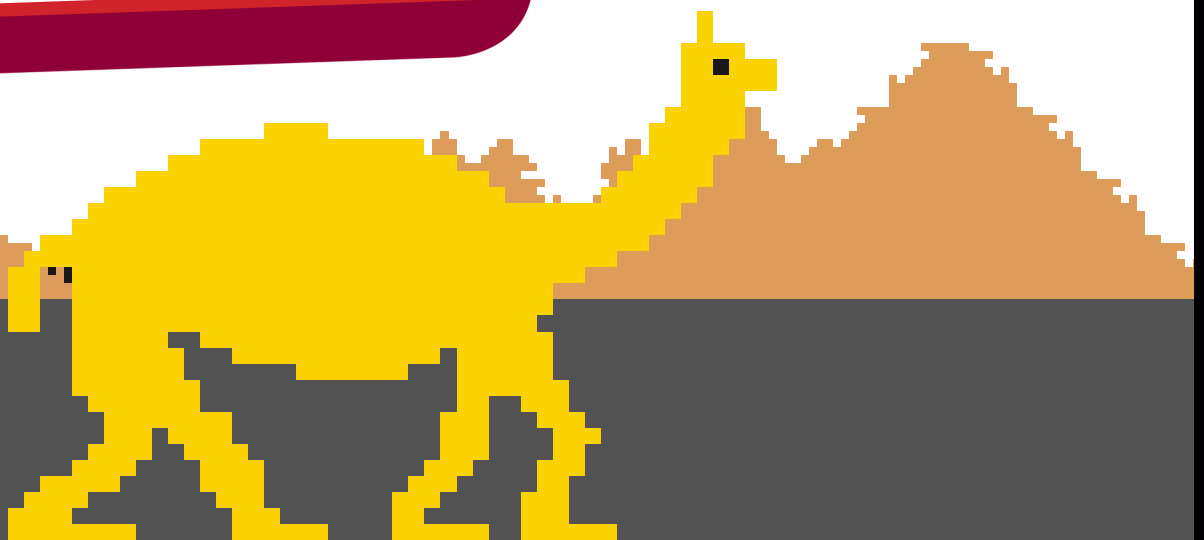
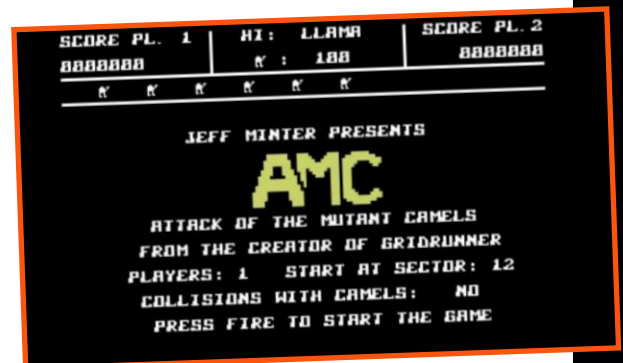
di prototipo. La caratteristica più eclatante della console Konix era quella di essere "mutaforma", ovvero di cambiare assetto a secondo del gioco che si utilizzava, divenendo a volte un volante, a volte una cloche per aerei. E quale posto migliore di una console mutante per ospitare i cammelli mutanti? Nel 1989 Minter ha dunque realizzato una interessante versione beta di AMC 1989, una riedizione del gioco originale, che sarebbe dovuto uscire su questo nuovo sistema, e di cui è rimasto solo qualche video che oggi gira su YouTube.

## Presentazione e reperibilità

Il gioco per C64 si presenta all'interno di una confezione dall'apertura a libro con raffigurato un artwork disegnato a mano, ma la cover più bella è senza dubbio quella per i sistemi Atari. di stampo umoristico, in cui si vede un cammello in primo piano che spara un globo luminoso dalla bocca, e l'astronave in secondo piano, quasi a far capire subito chi è il protagonista. Sapendo dell'estremo senso dell'uomorismo di Jeff Minter, è facile pensare subito al parente prossimo del cammello, ovvero il lama, che ha come notissima caratteristica proprio quella dello "sputo da lancio", che pare qui citato scherzosamente… L'edizione USA presenta una copertina leggermente differente, più adatta ai gusti statunitensi, che pare presa dai classici fumetti anni '60. La reperibilità del titolo è abbastanza buona, specie per la versione C64 su cassetta, difficile da reperire invece la cartuccia, prodotta da Human Engineered Software. Leggermente più rara è anche la versione cassetta per Atari, anche se il titolo, grazie alla grandissima diffusione si trova di solito a prezzi di mercato molto bassi.

## La prova del tempo

Il titolo risulta adrenalinico, bizzarro, lisergico e coinvolgente oggi come nel giorno della sua uscita. Difficile e tosto, con un livello di sfida assurdamente alto che fa la felicità dei giocatori della vecchia guardia in cerca di azione. Il gioco può però fare un effetto diverso ai players più giovani, nati magari alla fine degli anni '80. Forse le nuove leve lo troveranno troppo veloce, frenetico e allo stesso tempo paradossalmente monotono per la scarsa varietà dell'azione. Ma se i giocatori più giovani riusciranno a passare sopra alla sua rigidità ludica da fondamentalisti del videogaming d'annata, si divertiranno anche loro parecchio. Il gioco comunque ha superato molto bene la prova del tempo, poiché non solo è diventato un classico simbolo del videogioco dei vecchi tempi, ma ha assunto man mano lo status invidiabile di cult game, al pari di pochi altri titoli come Gauntlet, Pac-Man o Tetris.

Un titolo semplice, lineare ed essenziale, eppure allo stesso tempo veloce, coinvolgente ed adrenalinico. AMC supera i limiti imposti dal genere a cui appartiene, lo shoot'em up H-Scrolling, per entrare nella leggenda. C'è un mondo da salvare là fuori, i cammelli mutanti hanno lanciato la loro psichedelica sfida... sapremo fronteggiarli per il bene del genere umano? Ritirate fuori i vostri Commodore 64 dalle cantine ed iniziate a volare con la vostra astronave! I nemici sono tosti ed agguerriti, i nemici sono enormi e feroci ma soprattutto... i nemici sono cammelli mutanti!

**Super Fabio Bros**

Questa recensione è stata scritta con il fido portatile Acer Aspire One sulle assolate spiagge della Tunisia, un paese letteralmente ossessionato dai cammelli, la cui iconografia si ritrova in qualunque tipo di oggetto, anche il più bizzarro ed inusitato. Non sappiamo se Minter sia mai stato in questo particolarissimo ed affascinante stato del Nord Africa e se la passione per i cammelli sia in qualche modo legata ad esso. La particolare location è stata ritenuta decisamente la più adatta per entrare meglio nello spirito del gioco, basato sull'ingombrante presenza dei pelosissimi quadrupedi. Il gioco è stato precedentemente testato nella sua versione originale su cassetta inglese per Commodore 64.

di **Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna**

# Videogame Guru

**La figura del programmatore solitario e la nascita degli sviluppatori**

Nelle prime generazioni di programmatori spesso era un solo uomo a poter scrivere per intero un videogioco, moltissimi titoli per Atari 2600 ad esempio, sono frutto del lavoro di una singola persona ed anche moltissimi titoli per Commodore 64. Purtroppo con l'evolversi dei videogames verso una forma sempre più complessa e col successivo avvento del 3D, per creare un singolo titolo sono state necessarie sempre più persone, ognuna specializzata nel suo campo, che lavoravano insieme per ottenere un risultato che era stato ideato da un game designer, però non più in grado di portare a termine la programmazione di tutte le differenti parti che compongono un titolo, pur restandone il direttore artistico e soprattutto la mente creativa dietro il progetto.
La figura del programmatore che da solo riesce a partorire un titolo era valida agli albori della creazione ludica, ma adesso appare molto romantica ed ancorata ad un passato remoto legato alla storia dei pionieri del settore.

**Menti creative nei gruppi di sviluppo**

Pur con la nascita dei grandi gruppi di persone dedite allo sviluppo dei giochi, ci sono tuttora programmatori o game designers che ormai sono notissimi a tutto il pubblico degli appassionati, spesso per aver creato qualcosa di innovativo nelle proprie opere. Peter Moulyneux, creatore di Populous, Powermonger, Black & White e Fable, è diventato celebre per aver dettato le regole del genere da lui stesso lanciato, i cosiddetti "God Games".
Altresì famosi sono diventati nel tempo Will Wright, padre di Sim City e The Sims, tuttora ripubblicati in mille versioni, insieme a Sid Meier, notissimo per i suoi Civilization ed Alpha Centaury. I due autori hanno scritto il canovaccio del gameplay su cui si basano tutti i giochi gestionali. Anche Richard Garriott, detto fin da ragazzo Lord British a causa del suo accento inglese così diverso da quello americano parlato nella sua scuola, ha, tra i suoi meriti, quello di aver codificato le prime intuizioni per la trasposizione su video dei giochi di ruolo cartacei, a partire dal lontano ed amatoriale Akalabeth del 1980, che farà poi nascere la saga di Ultima. Che poi gli RPG siano stati adottati dai giapponesi, che li hanno trasformati in un universo particolarissimo, poco conta, poiché, come ci ricorda spesso Sakaguchi, creatore di Final Fantasy, l'ispirazione gli venne proprio da Ultima, chiudendo il cerchio. Tuttora, in un gioco di ruolo, in un qualunque ambiente virtuale, si usa la parola "Avatar" per indicare il proprio alter ego digitale, che deriva proprio dall'uso che ne fece Garriott in Ultima, facendolo diventare un protagonista indefinito e misterioso, con cui tutti potevano identificarsi.
John Romero, invece, con i suoi Wolfenstein 3D, Doom e Quake ha immaginato i claustrofobici mondi che fino ad oggi fanno da ispirazione per il genere dei 3D Shooter.
Più noto al grande pubblico, essendo diventato una figura simbolo dell'industria dell'intrattenimento elettronico, è Shigeru Miyamoto, il cui nome è ormai conosciuto anche dai non esperti

del settore e spesso citato anche dalla stampa generalista come uno dei più importanti game designers esistenti, titoli come Donkey Kong, Mario Bros, Super Mario Bros, Mario 64, Legend of Zelda, Pilotwings, Pikmin da soli rendono l'idea della creatività e genialità dell'artista giapponese. Ci sono però figure molto meno note dell'industria ludica, emerse spesso quando il settore non era ancora espanso come oggi, tra cui ad esempio Stavros Fasoulas, un programmatore finlandese che ha creato una routine per lo scorrimento veloce dello schermo, ed autore di grandi successi su Commodore 64, come Delta e le sue evoluzioni Quedex e Sanxion. Ai soliti nomi citati, spesso, quando si affronta un discorso del genere, ne va aggiunto senza dubbio uno: Jeff Minter, ormai considerato un vero e proprio guru dei videogames ed elevato a figura leggendaria del settore grazie ai suoi interessi particolarissimi che uniscono spesso sperimentazioni estreme, l'interesse per i generatori di luci psichedeliche e programmazione virtuosa che sfrutta i bug delle macchine per creare cose ritenute impossibili, psichedelia e sottocultura hippie, unite ad una vera ossessione per i quadrupedi pelosi come i cammelli, i lama, le pecore e gli yak, tanto da chiamare la sua casa di produzione LLAMASOFT.

Jeff Minter al Game Developers Conference del 2007.

## La filosofia psichedelica di Jeff Minter

Considerato spesso anarchico, pazzo e visionario, ma spesso antiteticamente e semplicemente un genio, Jeff Minter, soprannominato Yak, è una figura fondamentale per l'industria del settore dei videogames, pur rifiutando spesso di farne parte, soprattutto a causa del modo di pensare di molte grandi software house che cercavano di immettere sul mercato titoli plasmati pari pari al desiderio del pubblico, cercando di standardizzare e inquadrare i prodotti in generi e tipologie ben definite. La visione di Minter, invece, si fonda sulla totale indipendenza creativa dell'artista, cosa che era in antitesi con la concezione di "semplici lavoratori nel settore della programmazione" che potevano essere i primi produttori di videogiochi, ai tempi in cui i nomi degli autori non venivano nemmeno dichiarati nell'opera finale. Minter si può accostare ai grandi registi indipendenti che non accettano le regole imposte da Hollywood e preferiscono non dare limiti alla propria arte.

Da sempre dichiaratamente appartenente alla cultura hippie e "fricchettona", il game designer inglese si è da subito catturato le simpatie di moltissime persone che amano i suoi giochi adrenalinici e lisergici, dove il divertimento è sempre messo al primo posto. L'eclettico autore, pur essendo britannico, trova spazio nella cosiddetta "contro-cultura Nerd", molto seguita, ma spesso criticata ferocemente nei college dove nacque, nell'America di inizio anni '80. I suoi giochi sono spesso pieni di sottile ironia ed un clima surreale difficilmente ritrovabile in opere contemporanee.

### Breve biografia di un genio

Nato nel 1962 a Reading, nel Berkshire, contea a Sud Est del Regno Unito, già ai tempi delle superiori Jeff Minter dimostra il suo interessa per i computers, impara da autodidatta a programmare ed utilizza un Commodore PET di proprietà della sua scuola per creare nel lontano 1981 il suo primo videogioco, chiamato in Inghilterra Andes Attack, e rinominato poi Aggressor negli USA. Il gioco si presentava ricco degli elementi che poi diventeranno classici nella produzione dell'autore, freneticità dell'azione, una esplosione cromatica

ispirata dalle visioni psichedeliche ed acide più bizzarre, partecipazione al gioco di animali pelosi come i lama glama e in generale tutta la famiglia dei camelidi. Pur apparendo come clone del già noto Defender, il gioco aveva un carisma eccezionale, che gli ha permesso di far conoscere Minter a tutti gli appassionati di videogiochi. In seguito, il nostro "Yak" si sposta sul più performante Sinclair ZX80 ed inizia a produrre in modo indipendente molti giochi, crea una società commerciale con l'aiuto della madre e produce molti giochi anche per lo ZX81, il Vic 20, l'Atari 2600 e il Commodore 64, piattaforma che lo consacra definitivamente.
La velocità, oltre ai cammelli, era la vera ossessione minteriana, per appagarla, vista la relativa lentezza dei processori dell'epoca, l'autore si avvicina al linguaggio di programmazione chiamato "Assembly" (linguaggio assemblatore) il più vicino al linguaggio macchina puro e che, per questo, affascinava il nostro visionario hippie. L'Assembly permetteva di utilizzare delle particolari sequenze di caratteri dette "mnemoniche" che rappresentavano i codici operativi veri e propri, come ad esempio ADD per rappresentare il concetto di addizione, il linguaggio era molto complesso da imparare e lungo da scrivere, ma permetteva risultati incredibili se ben manipolato, e riempire uno schermo con moltissimi sprite senza un'ombra di rallentamento, mettendo in scena sullo schermo moltissimi effetti audio e video: era lo scopo del virtuoso Jeff Minter.
Grazie a questo linguaggio, l'alternativo e geniale "capellone" scrive tra il 1982 e il 1985 alcune delle sue opere più famose, incredibili ed uniche, tra cui Gridrunner e il suo seguito, intitolato Matrix, Abductor, Hellgate, e il puzzle Hover Bovver. Altre opere, accomunate dai motivi portanti della sua produzione, ormai marchi di fabbrica, sono Laser Zone, Mama Llama, Sheep in space, Psychedelia, Metagalactic Llamas Battle at the Edge of Time per Vic 20 e molte altre.
Tra tutti spicca Batalyx del 1985 curiosissimo e bizzarro gioco per

Commodore 64, che in sei diversi minigiochi riassumeva tutta l'arte di Minter: erano presenti, infatti, mondi ispirati a Mutant Camels e ad altre sue creazioni, il livello denominato Psychadelia 2, un embrionale generatore di luci psichedeliche e l'incredibile sparatutto Hallucino-bomblets, in cui tra i nemici figuravano spinelli e bottiglie di birra. La leggenda dice che la gente lasciasse per ore accesi i computer senza giocare solo per vedere quali stranezze potessero apparire durante i minigiochi.
Nel 1986 arriva il suo esperimento più folle, risulterà infatti unico anche il caso di Iridis Alpha, in cui Minter decise di programmare uno sparatutto a scorrimento, improvvisando una riga di codice dopo l'altra e creando sul momento lo storyboard. Il progetto non era mai stato tentato prima

e voleva dimostrare che sviluppare un gioco seguendo l'ispirazione momentanea, senza un'idea precisa del risultato finale che si sarebbe raggiunto, era possibile ed artisticamente valido ed appagante. Jeff Minter, in questa opera è come un pittore che getta i colori sulla tela, lasciando che si mescolino spontaneamente per creare qualcosa di artistico ed unico. Minter era un programmatore, ma il suo modo di fare lo descrive come un vero artista!
Anche se il gioco più celebrato di sempre sarà Attack of the Mutant Camels, considerato spesso l'acme assoluta della sua produzione.
Nel 1988 era divenuto così famoso che il puzzle game per Amiga Bombuzal (noto anche come Kablooey) è stato ricercatissimo poiché Jeff Minter ne aveva disegnato un livello! Nel 1989 "Yak" venne coinvolto nell'incredibile, ma fallimentare, progetto del Konix Multisystem, una console "mutante" capace di assumere diverse forme a seconda del gioco che si utilizzava, da un volante per i giochi di guida ad una cloche di pilotaggio per aerei, in caso di simulazione di volo.
Nel 1991, sempre su Amiga ed Atari ST, viene dato alla luce Llamatron: 2112, una surreale ed ironica reinterpretazione di Robotron: 2084, basato però sui suoi ossessionanti cammelli, quanto di più vicino all'arte un videogame abbia mai aspirato ad essere. Nello stesso anno esce una versione "enhanced" di Revenge of Mutant Camels e, nel 1992, Hardcore si ricorda solo per essere l'ultimo gioco inedito di Minter, che segna l'abbandono della piattaforma Amiga e molti temono anche dei videogames.

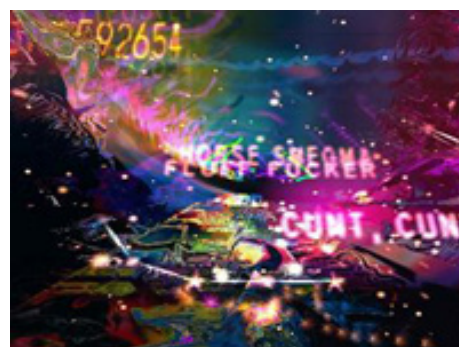
## Il Virtual Light Machine e il progetto Unity

Negli anni '90 Minter è stato uno dei più convinti sostenitori dell'Atari Jaguar ed ha programmato per questa sfortunata piattaforma un interessantissimo generatore di luci, partorito grazie al suo mai sopito amore per la psichedelica, VLM: Virtual Light Machine, che crea delle alchimie lisergiche e cangianti a seconda del brano che viene riprodotto. Il software ha ispirato prodotti più famosi come WinAmp o le immagini generate casualmente del lettore della Microsoft, Windows Media Player. La sua seconda versione, VLM2, è stata implementata nei lettori DVD con tecnologia Nuon, macchine con aspirazioni ludiche ma poco diffuse . Jeff Minter ha scritto anche due remake di titoli celebri del passato, intitolati Tempest 2000 e Defender 2000. Il rifacimento di Tempest, oltre che per le sue qualità ludiche è importante anche per

essere uno dei giochi migliori per l'ultima console a portare il glorioso marchio Atari, lo sfortunato Jaguar. Assieme ai due aggiornamenti, a metà anni '90, l'attenzione del programmatore britannico si sofferma sull'Atari Falcon, ultimo home computer prodotto dalla grande A, a cui Minter non poteva che contribuire con un titolo inedito, Llamazap. Tempest 3000 era invece l'ulteriore evoluzione, giocabile, in esclusiva, sui lettori Nuon dotati di apposito joypad.
Con l'avvento delle nuove generazioni di macchine, Minter si allontana dal settore videogames per dedicarsi in pieno alle evoluzioni del sistema VLM, progettando però Unity, previsto nel 2003 per il Nintendo Gamecube, sotto l'etichetta Lionhead di Peter Moulyneux, che putroppo è stato cancellato e mai realizzato. Il gioco si basava sui soliti clichè di Minter, ovvero psichedelia e generazione di suoni, il gameplay era infatti legato alla musica che si sarebbe trasformata in immagini dentro un buco nero, un vero e proprio worm-hole, il cui vortice avrebbe ruotato coinvolgendo tutti gli elementi sullo schermo. Unity avrebbe creato, nell'idea di Minter, un universo unico di colori, melodie ispirate dalla musica trance od ambient a seconda del livello ed azione adrenalinica, il gioco quindi sarebbe stata una evoluzione ludica di ciò che il VLM rappresentava per l'intrattenimento passivo. Forse troppo avanti con i tempi, e per paura che il gioco non fosse capito dai videogiocatori di inizio 2000, abituati al mercato massificato e standardizzato imposto da Sony all'epoca, il gioco non vide mai la luce. Una grave perdita senza dubbio, poiché già nel 2001 su Dreamcast abbiamo un gioco innovativo di Tetsuya Mizuguchi, il celebre Rez, che concettualmente si potrebbe avvicinare molto a Unity, pur essendo su binari, a far capire quindi la grandezza dell'idea di Minter, la quale avrebbe creato i livelli in tempo reale. Pur non avendo di fatto realizzato nulla per il Gamecube, Jeff Minter fece un piccolissimo cammeo sul Dreamcast. Nel 2005, infatti, venne coinvolto dall'etichetta indipendente The GOAT Store, fondata da ex programmatori provenienti dalla scuderia del Jaguar, che utilizzò l'immagine di Copper, la capretta preferita tra gli animali allevati da Minter, come logo della

compagnia. A quel punto "Yak" decise di fornire la sua collaborazione per Cool Herders, un puzzle game prodotto dalla società, campionando un "sample " audio da implementare tra le voci del gioco, ma si trattava, in tema con le sue passioni, del belato della pecorella Flossie.

## Live Arcade, il ritrovamento dell'eden perduto

In tempi recenti, la passione di Minter si è riaccesa per l'ultima macchina targata Microsoft: su Xbox 360 abbiamo infatti NEON, the Light Syntesizer, il cui nome di sviluppo era proprio VLM3,

la terza incarnazione. Il software utlizza ciò che resta del defunto progetto Unity. La piattaforma virtuale di Microsoft, il Live Arcade, è quindi graziato dai nuovi progetti dell'ormai quarantasettenne autore britannico. Space Giraffe , simile nel gameplay al classico Tempest, pubblicato nel 2008 su Xbox Live Arcade, piattaforma ludica amatissima da Minter, che permette, secondo la sua opinione, di dar spazio agli artisti indipendenti che fanno parte dell'underground della scena video ludica, permettendo di ritornare agli albori del settore e dando libero spazio alla creatività personale. Il gioco chiaramente riprende tutte le caratteristiche care al nostro simpatico game designer inglese: velocità, divertimento, contenuti altamente lisergici e cultura psichedelica come ispirazione per il gameplay. Una delle caratteristiche più importanti del gioco è il ritorno del punteggio sullo schermo, peculiarità ormai perduta nei gio-

chi moderni. E' lo stesso Minter a spiegare che questo semplice fattore spinge a rigiocare il titolo spessissimo, allungandone la longevità ed il fattore sfida. Se le prime partite saranno all'insegna della sopravvivenza, le successive si caratterizzeranno invece dallo studio estremo della posizione dei nemici, per tenerli ai bordi del tunnel ed eliminarli strategicamente a grappoli, per ottenere un punteggio statosferico, da poter esporre poi sul Live, come si faceva negli anni '80 nelle vere sale giochi. Sempre Minter in persona ha insistito perchè il gioco fosse messo in vendita al prezzo più basso possibile, soli 4 dollari, ed avesse una versione demo del tutto gratuita, per venire incontro agli appassionati.
Sempre su Live Arcade, arriva il nuovo progetto, GridRunner +++, terza incarnazione del gioco originale, dopo la versione per Windows del 2002, accompagnato da un remake di lusso chiamato Space Invaders Extreme, anche se tutti sperano in una ripresa della trilogia dei cammelli mutanti.
In una recente intervista sulle ultimissime produzioni del mercato, "Yak" ha espresso pareri molto favorevoli per Katamari Damacy e Super Mario Galaxy, che ritiene tra i pochi che abbiano fatto un uso artistico delle piattaforme sulle quali girano, oltre al desiderio di provare Bioshock, per capire cosa porti il pubblico ad amarlo tanto.

## La trilogia dei cammelli mutanti

L'amore incondizionato per la cultura psichedelica anni '70, unita alla passione per i cammelli, ha portato Jeff Minter a creare una trilogia di giochi che, pur facendo parte del genere, all'epoca molto in voga, degli sparatutto a

scorrimento di prima generazione, se ne discostano per la carica di ironia e la consapevolezza di non prendersi mai sul serio. Nel primo titolo della saga si affrontano però al posto delle classiche orde nemiche aliene degli enormi cammelli gialli mutanti, o, nei seguiti, si impersonano i quadrupedi lottando contro orde di nemici altamente improbabili.

Attack of the Mutant Camels risale al 1983 ed è la prima opera dove sono citati i famosi cammelli, ed è stato pubblicato per le macchine Atari dell'epoca e per il Commodore 64. Nel gioco dovremo controllare un piccolo velivolo da guerra che dovrà difendere la terra dai letali quadrupedi mutanti.

Il gameplay è semplice ma eccezionalmente intrigante: i cammelli, infatti, pur sembrando un bersaglio semplice rispetto alle classiche astronavi che si affrontano in giochi del genere, ci attaccheranno con palle di fuoco e, appena sconfitto un mutante, ne apparirà un altro ancora più agguerrito! L'ispirazione per uno scenario così apocalittico venne a "Yak" dal film "L'impero Colpisce Ancora" della saga di Guerre stellari, nella celebre sequenza degli AT-AT Walkers, che nella mente di Minter divennero immediatamente enormi cammelli! Il gioco conobbe fama immediata ed è stato portato in USA dalla Advantage Computer Accessories col nome di Advance of Mutant Camels. L'anno successivo è uscito un seguito, Revenge of the Mutant Camels, in cui, questa volta, ci troviamo a dover stare dalla parte dei cammelli! Protagonista sarà infatti un caprone antropomorfo che cavalcherà un dromedario. Indimenticabile il folle umorismo che pervade tutto il gioco, come lo sfondo con i dischetti dell'Amiga, i simboli della pace, gli omini con i cartelli contro il nucleare, i mini cammellini nemici, le cabine telefoniche londinesi, l'apparizione cult dell'enterprise di Star Trek, un tripudio di citazioni ironiche ed eclettiche che culmina con l'attacco di ometti dai colori acidi e psichedelici che cavalcano water volanti e giganteschi spinelloni in stile Woodstock! Il terzo episodio, Return of the Mutant Camels, ha visto la luce nel 1987, per Commodore 64, Amiga e sistemi Atari ad 8 bit, sotto etichetta Mastertronic. Anche in questo titolo abbondano le citazioni, le ondate nemiche sono infatti costituite da lavatrici, cabine telefoniche, fantasmini di Pac-man, ed anche qui impersoneremo i simpatici ruminanti per difendere il pianeta dall'invasione.

## Conclusioni

Ascoltare in una sera di luna piena il disco in vinile di Dark Side of The Moon dei Pink Floyd, tecnicamente perfetto nello studio della sua composizione da concept album, sperimentale e legato all'idea di espansione della mente e delle frontiere grazie alla psichedelia, pur con la consapevolezza di essere ricco di contenuti ed intuizioni geniali che lo renderanno, negli anni, un capolavoro senza tempo, unico oggi come ieri. Questa nel campo della musica è l'esperienza che più si avvicina all'affrontare una delle produzioni eclettiche e fuori dagli schemi di Minter, nel campo dell'intrattenimento ludico.

Si discute spesso se i videogames siano arte o semplici prodotti di consumo, quelli di Jeff Minter sono senza dubbio arte postmoderna assolutamente unica.

## Che significa Yak?

*"è uno pseudonimo scelto molto tempo fa, ai tempi in cui negli hi-score dei coin-op potevi inserire solo tre lettere, scelsi Yak perché lo yak è una bestia pelosa e trasandata - un po come me ;-)."*

Jeff Minter

# RESIDENT

di **Giuseppe "Epikall" Di Lauro**

Ricordo ancora la mia prima partita a Resident Evil (Bio Hazard in Giappone), preso dopo aver sbavato letteralmente sulle immagini delle varie riviste dell'epoca.
Parte un filmato, breve, simile al finale de "La casa" di Sam Raimi, inizio la partita galvanizzato e la vera introduzione con attori in carne e ossa mi lascia di stucco: sarà censurata, in bianco e nero, da film di serie B ma resta sempre di grande impatto; poi mi ritrovo in una magione a comandare un membro della squadra speciale S.T.A.R.S. mandata a Racoon City per indagare su strani casi di omicidi, apro un paio di porte e inizia l'ennesima sequenza che mostra uno zombie intento a divorare un cadavere… metto in pausa, morbosamente eccitato da tanta truculenza, quindi riparto.

Pochi minuti ancora ed eccomi in un corridoio… tutto tranquillo all'apparenza, cautamente giro l'angolo ma non c'è nulla… il silenzio… pochi passi ed una finestra viene sfondata da un cane/zombie che mi fa letteralmente saltare sulla sedia! Rimetto nuovamente in pausa e corro da mio padre, tutto gasato, a descrivergli l'incredibile

# EVIL

"bellezza" di quel gioco che un'oretta prima mi aveva accompagnato a comprare e che stava ripagando tutte le mie malsane aspettative.
Di Resident Evil ormai si è detto di tutto di più: è l'erede (il)legittimo di Alone in the dark, perché ne mutua la struttura e, con ovvi miglioramenti, lo stile grafico, ha definito i canoni dei survival horror moderno, è il prodotto, a prescindere dal suo genere di appartenenza, che ha riportato in auge l'horror, come ha ammesso lo stesso antesignano del cinema di settore George Romero, il regista degli storici "La notte dei morti viventi" e "Zombi" (che avrebbe anche dovuto dirigere la relativa trasposizione cinematografica se non fossero sorti problemi legati alla sceneggiatura).
Ovvio che oggi Resident Evil appaia sorpassato, in virtù di un gameplay ripreso e ampliato da un'agguerrita concorrenza e finanche dai suoi stessi seguiti, che l'hanno reso inflazionato (salvo poi rivoluzionare la saga col meraviglioso, quarto capitolo per Game Cube).

In tutto questo, non è da trascurare una giocabilità discutibile, per quanto sopra descritto e per gli scontri poco divertenti, in cui ci si limita, passivamente, a mirare e sparare, vista anche la difficoltà nell'utilizzo del coltello, l'unica arma a breve gittata, che avrebbe potuto fornire nuovi interessanti spunti durante i combattimenti.

Graficamente non incredibile già allora, il titolo vantava buoni personaggi su sfondi discretamente renderizzati, enfatizzati da inquadrature spettacolari atte a mostrare le sequenze dalle più disparate angolazioni, ma in cui spesso regnava un po'di confusione nei dettagli, causa una risoluzione non eccessiva. Il sonoro era ottimo, con splendidi FX e musiche ripetute all'ossesso, che ben ricreavano il giusto clima di follia e tensione.

Eppure, pur ricco di cliche', di trovate spesso scontate, Resident Evil è stato a suo tempo un titolo fresco, per certi aspetti nuovo, probabilmente più per la prolungata latitanza di un prodotto similare, che per intrinseco valore assoluto.
Per carità, di meriti propri ne possiede, ma oggettivamente si deve parlare di titolo storico e non di capolavoro, causa uno stile di gioco già piuttosto obsoleto ai tempi dell'uscita, di una mappa vasta ma studiata (volutamente?) male, generante eccessivo backtracking, e aumentandone così artificiosamente la longevità, dell'inventario inutilmente limitato, col conseguente l'obbligo di posare gli oggetti superflui in determinati bauli comunicanti, dalla dislocazione piuttosto infelice, e non da ultimo delle ormai fantomatiche sequenze di apertura delle porte, che pur atte a celare i caricamenti, risultano snervanti.

La villa (l'ambientazione principale ma non l'unica) era stupendamente architettata, con stanze mutevoli, e la storia ivi raccontata, per quanto non facesse alcuno sforzo per apparire originale, funzionava. Gli enigmi poi, caso unico in questa saga, si presentavano realmente intriganti, non difficili, ma risolvibili ragionando quel tanto che bastava a regalare soddisfazione al giocatore, per una volta non considerato un cerebroleso incapace di risolvere una situazione più complessa dell'infilare una chiave quadrata in una toppa quadrata. La possibilità di affrontare l'avventura con due personaggi distinti (e altrettanti livelli di difficoltà) Chris Redfield e Jill Valentine, per quanto apportasse modifiche marginali, favoriva la rigiocabilità, idem per i finali multipli. Non è un caso se molte trovate qui presenti siano state poi riprese pedissequamente in futuro e non solo da tale saga.

Resident Evil ha riportato l'attenzione sul genere horror in un momento di profonda crisi dopo il periodo d'oro degli anni 80, e questo è un merito che nessuno potrà mai disconoscergli, nemmeno i suoi più incalliti detrattori. Perché, se è vero come affermano i soliti beninformati, che senza Alone in the dark probabilmente non ci sarebbe stato il titolo Capcom, è altrettanto sacrosanto affermare che senza quest'ultimo non ci sarebbe stato tutto il resto.

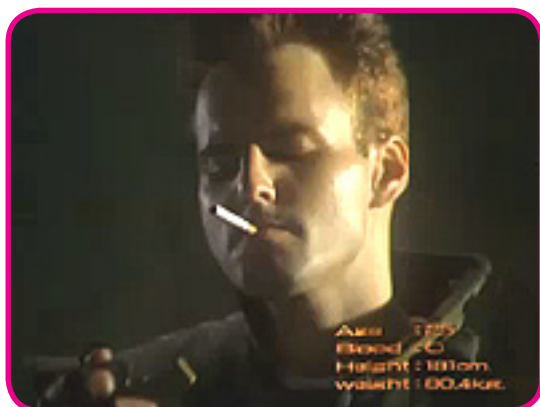
**Epikall**

Col senno di poi, l'approccio all'orrore capcomiano appare meno viscerale di quello di un Silent Hill, perchè d'impatto solamente epidermico, eppure alla sua uscita pochi sentirono il bisogno di lamentarsi, e in fondo era giusto fosse così: troppa era la fame, la voglia di un prodotto del genere, e va dato atto alla Capcom di essere riuscita là dove molti avevano fallito ed altri addirittura non avevano osato nemmeno provarci.
E se oggi un appassionato di horror può tornare a saziare i propri istinti sopiti da anni, bhè, è proprio a questo giochino che deve ossequiosa riverenza.

Il bit ti fa bello

# RESIDENT EVIL CAST

di **Sandro "Sunstoppable" Prete**

Amici ma soprattutto nemici occhialuti, benvenuti con il nuovo appuntamento "Lugliagostino" (??) de "Il bit ti fa bello" dove questa volta vedrete cose che nessun videogiocatore avrebbe mai voluto vedere (!?), leggerete cose nessuno videogiocatore vorrebbe mai leggere (poffarre!).
Come hanno fatto quegli sfigati dei protagonisti di Resident Evil aka Biohazard a passare da semplici e pure brutti attori da film di serie B a figaccioni degni di Ridge (Racer) Forrester e friends? Bi(s)turi prego!

## Reeeesiiident Ivoool!!

Tutto ebbe inizio dalla scena iniziale del primo Resident Evil, quella recitata con le prime persone prese a caso da mezzo ad una strada per intenderci. Vedendo Chris viene solo tristezza ad osservare che aveva il fisico da sfogliatore di libri (guardava solo le figure) e una faccia che dire da fesso è un complimento (con tanto di sigaretta in bocca tenuta in mano con la stessa disinvoltura di un quattordicenne che si atteggia a fumare). Per non parlare di Jill, piatta come un vetro di una finestra e alta almeno un metro e un tappo di sughero. Ma magicamente la metamorfosi che neanche Umbrella dei tempi d'oro avrebbe potuto fare. Così Chris prima nel remake prende le sembianze di Fabrizio Frizzi (con tanto di capello ordinato) per poi arrivare nel recente quinto capitolo come emulo di Brock Lesnar: praticamente un gorillone. Due braccia da far invidia a braccio di ferro e dei deltoidi che gli fanno da collo, oltre ad una cosa di

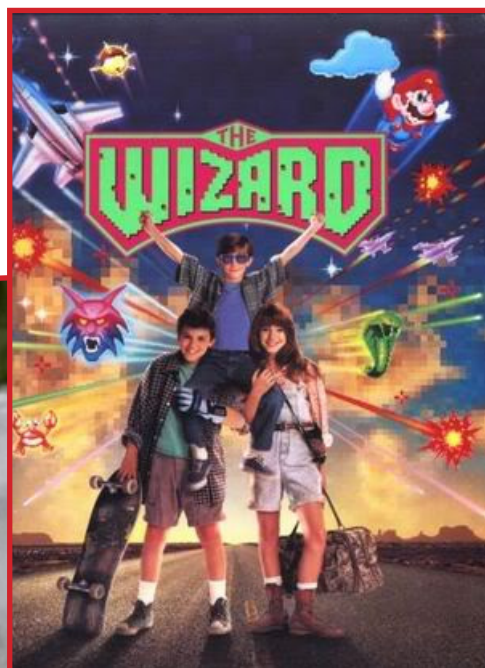
poco conto come il cambiamento radicale del viso. Quando lo vidi per la prima volta pensai che fosse un nuovo personaggio...ehm... E che vogliamo dire di Jill? La cara amica nostra ha avuto o'miracul di passare da una taglia zero di reggiseno (ho più seno io) a una quarta abbondante (lei dice tutto naturale) e di diventare più alta di almeno mezzo metro (si sarà messa le stesse scarpe di Berlusconi), inoltre nel remake sembra assomigliare tantissimo alla ex velina Maddalena (che culo!).

## Baiohazaaard tuuu!

Non da meno le metamorfosi dovute da assuefazione di bit che hanno avuto Leon e Claire. Iniziamo col dire che tutti e due erano dei cessi. Leon aveva la testa a fungo, i capelli rossicci e una faccia così pallida da far invidia agli zombi (e secondo voi perchè lo attaccavano) mentre Claire assomigliava ad un topo brutto (cosa non facile) con degli occhi enormi come i fari di una Jeep. Ed ora? E ora sono dei fotomodelli: Leon è diventato biondo con i capelli alla Leonardo Di Caprio quando era giovane oltre ad avere un senso dell'umorismo pari a meno 12 della scala dell'umorismo (inventata per l'occasione da un mentecatto...ehm...io). Claire, invece da Code Veronica è proprio un altro personaggio! Mi sa che i capoccia di Capcom (che come tutti sanno vuol dire CAPoccia COMpagnia) si sono resi conto che la Claire topastro non era proprio l'esempio di sex symbol e avranno cambiato attrice, se no non mi spiego come si sia passati da una che assomigliava a Minnie Mouse alla sosia di Monica Bellucci. Qualcuno di voi la fuori ha un po' di bit da prestarmi?

# IL PICCOLO GRANDE MAGO DEI VIDEOGAMES

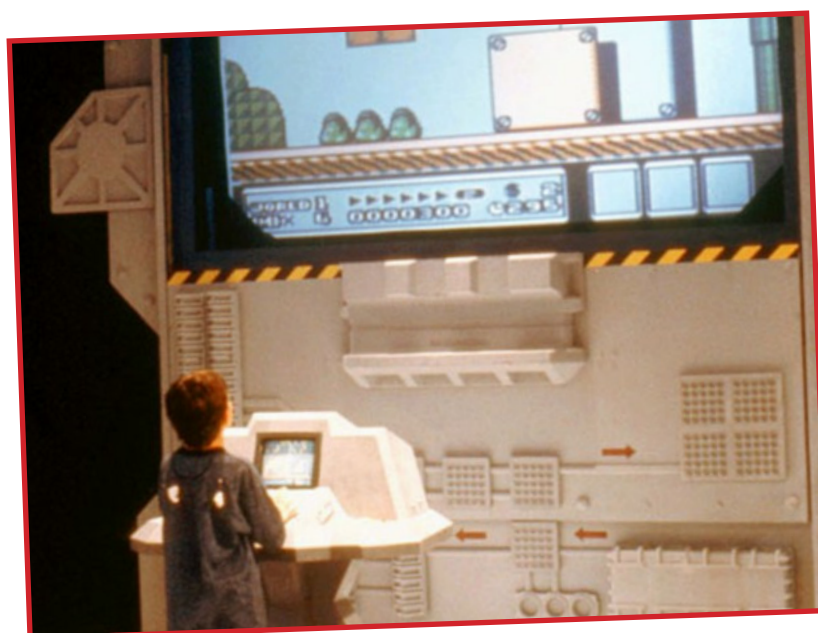
di **Dario "Dariolino78" Lanzetti**

Questo film non è tratto da nessun videogioco particolare e non tratta nemmeno il tema videoludico come argomento principale, tuttavia la massiccia presenza dei videogiochi di quegli anni (intorno al 1988, qualche cabinato arcade e giochi nintendo) può rendere "Il Piccolo Grande Mago dei Videogames" (titolo originale The Wizard) interessante ad un amante del retrogaming.

Jimmy è un bambino di 9 anni, che parla poco da quando ha visto affogare la gemella davanti ai suoi occhi. A complicare le cose, a seguito della morte della gemella di Jimmy, la famiglia si spezza, i genitori si separano e Jimmy viene separato dai suoi fratelli (Corey di circa 13 anni e Nick - Christian Slater- di circa 18 anni). Le condizioni del bambino peggiorano, tanto che a volte parte senza preavviso e sparisce tentando di raggiungere da solo, con una valigetta al suo fianco, un posto che lui chiama "California". La madre e il convivente, piuttosto incapaci davanti alle condizioni del pargolo, decidono di chiuderlo in un istituto apposito. Le condizioni di vita di tutti i personaggi principali del film sono pessime e dopo un litigio tra il Padre di Nick e Nick, Corey decide di scappare e di andare a liberare Jimmy. Detto fatto; il film da qui in avanti si trasforma in una piccola avventura, poiché i due ragazzini dovranno affrontare tutta una serie di peripezie. La cosa importante è che durante una breve sosta in un bar, mentre Corey va a comprare i biglietti del bus, Jimmy si mette a giocare a Double Dragon e fa una milionata di punti. Corey si stupisce e in questo momento fa la sua apparizione una dodicenne, Haley, che si unisce ai due ragazzi "vaganti" perché ha l'idea di iscrivere Jimmy al torneo di videogiochi "Armageddon", per vincere un ricco premio in denaro. La loro meta da qui in poi sarà quindi l'Armageddon che si tiene a Los Angeles. Nel frattempo il padre di Jimmy col fratello Nick e Putman, un "cerca bambini" assoldato dalla madre di Jimmy, si mettono alla ricerca dei pargoli scappati…

Questo film è in sostanza una commedia a lieto fine con qualche pretesto avventuroso. La storia di fondo non è male, ma la recitazione delle persone adulte non è il massimo e durante la visione vi sono più e più richiami alla famiglia come valore che oltre ad essere mal inseriti, sembrano lì solo per far piacere il film ai moralisti e alle famiglie di "bella apparenza". Personalmente non credo in questo valore ma anche se ci credessi, in questo film è introdotto in un modo talmente finto

e ostentato e quasi stile melassa, che presumo non lo avrei gradito neanche se fossi stato un convinto sostenitore della famiglia. Le situazioni tristi si sprecano; Volete un esempio? Eccolo: il fatto che a Jimmy e morta la sorella gemella (ma questo non bastava), l'ha vista morire a pochi metri da lui senza poter fare nulla (ma questo non bastava), la famiglia si è divisa (anche questo non era abbastanza), per il trauma subito il bambino parla pochissimo e ogni tanto parte per la "tangente" in cerca della California a piedi (non basta!!!), i genitori non lo capiscono e lo rinchiudono in un istituto (basta? NO), è evidente nel film che la madre non va d'accordo nemmeno col convivente attuale… (basta?)… (no), il convivente attuale è un idiota… (basta?)… (si) … Era ora!

Vi posso garantire che ci sono anche altre situazioni strappalacrime ma evito di elencarvele altrimenti un film sulla seconda guerra mondiale vi sembrerà una festa di allegria (beh, qui ho esagerato).
Strampalata la scena in cui dopo che Haley si è confidata con Corey, raccontando la verità su suo padre che vive in una roulotte e che vorrebbe tanto una casa, quest'ultimo al paragona a Link che vuole tanto liberare Zelda….(non faccio commenti, fate un po' voi…)
Tutta la storia poi sembra una scusa per far pubblicità alla Nintendo (che lo sia?), è vero che sono presenti anche alcuni cabinati arcade, ma la presenza di console Nintendo è superiore, oltretutto il gioco presente nella finale del torneo Armageddon è … Rullo di tamburi… Super Mario Bros. 3! (nel film vi è anche un servizio clienti Nintendo da

cui i personaggi ricavano trucchi e segreti di vari giochi).
Incredibili gli errori di sceneggiatura proprio nel finale: Super Mario Bros 3 viene presentato come gioco nuovissimo, mai visto da nessuno, ma stranamente, alcuni attori sono in grado di dar consigli a Jimmy mentre gioca, del tipo: "prendi la stella", "prendi il warp", "si il flauto ti fa accedere all'warp".
Altro errore: ad un certo punto viene inquadrato il cabinato di F1 Dream ma il gioco contenuto è un altro!
Ad ogni modo ci si può anche immedesimare (con uno sforzo di fantasia) nel ragazzino che diventa campione di videogiochi e Haley esprime una micro carica sensuale preadolescenziale che ad un ragazzo tredicenne potrebbe interessare. La visione di vecchi videogiochi fa sempre piacere ad un appassionato e qui troviamo tra gli altri anche: Double Dragon, Rad Racer, Ninja Gaiden, Super Mario Bros 2 e 3. La cosa più interessante da vedere è il Power Glove, il guanto elettronico che ti faceva sembrare un androide.

La cosa veramente positiva è che in questa produzione i videogiochi non vengono dipinti come il male che fa diventare violente le persone, e nemmeno come mezzo di "distrazione" o "rimbecillimento" di massa. Non vi è una sola "categoria" di persone che giocano ai videogiochi, ma tutti; dal bullo al timido, dal bimbo all'adulto, scoprono quanto può essere bello e impegnativo giocare con i videogiochi. Può darsi che questo derivi dal fatto che il film era, forse, una pubblicità alla Nintendo, ma almeno non si sentono/vedono le cavolate assurde che si dicono di recente.

# Meglio Prima

di **Francesco "Snake" Prete**

There's a Staaarmaaan waiting in the sky... non sapevo come riempire questa pagina e così mi sono inventato questa rubrichetta, che ricorda programmi di spessore televisivo come Matricole e Meteore. Ma non perdiamoci in chiacchiere e cominciamo... musica!
You know you make me wanna SHOUT! Kick my heels up and SHOUT! Throw my hands up and SHOUT!

**Jenny Lewis (Haley)**

Jennifer Diane Lewis (Las Vegas, 8 Gennaio 1976). Tolte le vesti di Haley, la giovane Jenny, ha recitato solo ruoli di poco conto in telefilm come Baywatch, Ai confini della realtà e Pappa e Ciccia. Nel 1999 lascia la TV per dedicarsi alla musica. Attualmente canta nella band Rilo Kiley e fa anche parte del duo Jenny & Johnny formato col compagno.

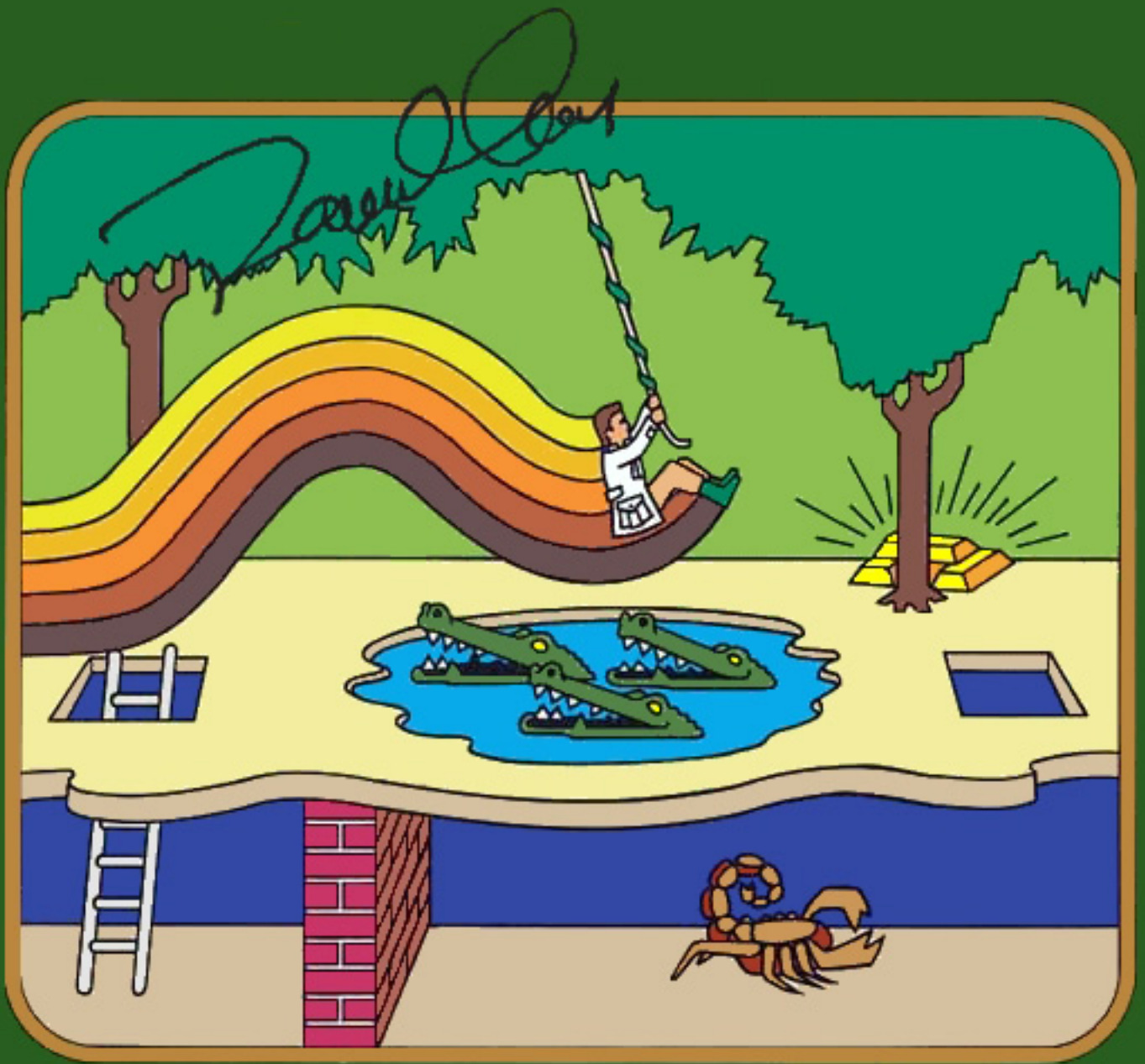
**Fred Savage (Corey Woods)**

Fredrick Aaron Savage (Chicago, 9 Luglio 1976). Dopo il successo riscosso con The Wizard, ha preso parte a diverse serie televisive. Ha sopratutto recitato come comparsa in molti film, uno fra tutti Austin Powers in Goldmember. Nel 1999 si è laureato a Stanford e nel 2004 si è sposato ed ha avuto 2 figli.

**Christian Slater (Nick Woods)**

Christian Michael Leonard Hawkins (New York, 18 Agosto 1969). Se per gli altri tre attori The Wizard rappresentò l'apice del successo, per C. Slater fu solo uno dei tanti. Il nome della rosa, Robin Hood: Principe dei ladri, Intervista col vampiro e Nome in codice: Broken Arrow, sono i titoli di maggior successo della sua filmografia.

**Luke Edwards (Jimmy Woods)**

Lucas Daniel Edwards (Nevada City, 24 Marzo 1980). Il piccolo Jimmy s'è fatto grande e proprio come il suo collega Fred Savage, porta avanti un lunga serie di comparse in film per TV e telefilm come Close to Home e Senza Traccia.

io amo leggere

io amo scrivere

io amo condividere

io amo i videogiochi

io amo saltare sui coccodrilli e poi...

io amo...

**www.retrogaminghistory.com**